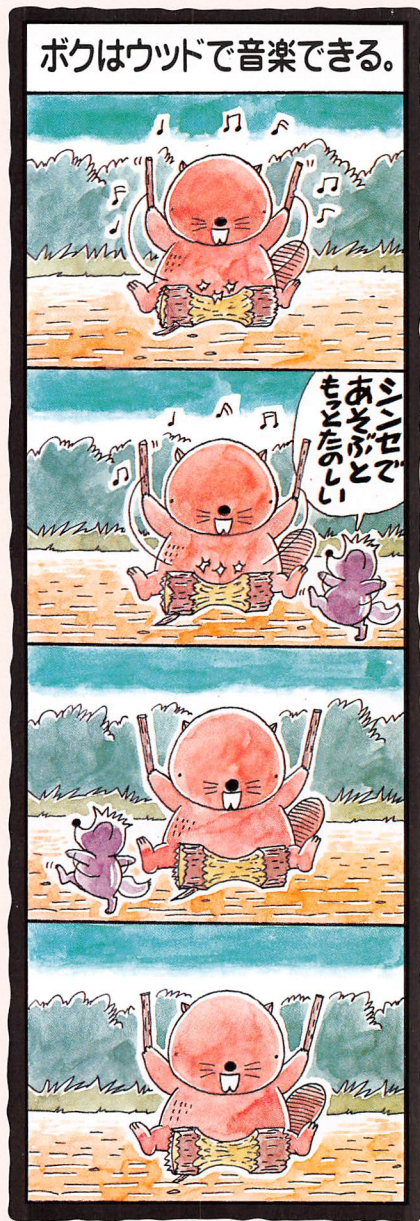
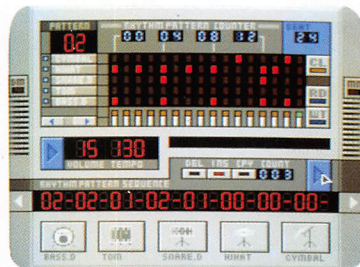
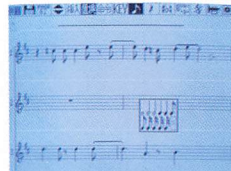
平成2年2月10日発行(毎月1回10日発行)第4巻第2号(通巻35号)昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXはアスキーの商標です。
ENTERTAINMENT FOR USERS
エムエスエックス・ファン
月刊
MSX・FAN
●NEW
ディスクステーション9号
あーくしゅ
魔宮殿
せまってみたい
電脳学園シナリオ1
●LIST
ゲームプログラム8本
●Mini ATTACK
シュヴァルツシルト
アウトロー水滸伝
●SCOOP
ロードス島戦記
●㊙情報満載
〈激ペナ2決勝大会、FF特集ほか〉
ゲーム十字軍
●特別付録
人気ゲームディスク・ステッカー
●ATTACK
サーク
スペース・マンボウ
維新の嵐
ルーンワース
増ページ特大号
1990
FEBRUARY
490YEN
2

SONY

(ヤサシイ。

【ミュージックだ。】

「F1シンセサイザー」ついた。

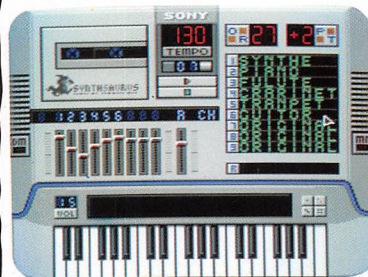
もはや音楽に欠かせないシンセサイザー。今度のF1XV付属のクリエイティブツールⅠは、そのシンセの機能を一杯詰めて誕生。しかもFM音源対応。迫力のサウンドだ。

「君はミュージシャンだ」
だれでもヤサシク音楽づくりが楽しめる『F1シンセサイザー』登場。4つのモードで誰でも簡単に作曲家になれる。

ヤサシイの①．楽譜作成モード。グラフィックボールを使うとスイスイ楽譜が入力出来てしまうのだ。

ヤサシイの②．リズム作成モード。曲のバックに流れるリズムだってカンタンにタンタンタン！と刻めちゃう。

ヤサシイの③．オリジナル音メイキングモード。自分だけのオリジナルサウンドを作るモードだ。サンプルデータも付いているからヒントにしてほしいな。

ヤサシイの④．スコアプレイモード。楽譜が出来たら即、演奏出来る。作成した楽譜からどんな曲がとびだすかな。

(みんなにスゴイ。)

●商品のカタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108東京都高輪局区内ソニー㈱ カタログMF 係へお申し込み下さい。● MSX2 はアスキーの商標です。

タノシイ。)

【アニメだ。】

グラフィックは楽しい。でも、絵が動いてしかも音がついたら、もっとタノシイ。F1XVのクリエイティブツールⅡは、そんなアニメーションの夢をかなえてくれる。さらに、MSXボイスレコーダー、キーボードレッスン、グラフィックエディターVer.2.0もついているんだ。

「君はアニメーターだ」

アニメを作るのは大変!と思っているかな?とんでもない。「らくらくアニメ」なら気分はもうアニメーターだ。

オット、ジラゴの得意技

タノシイの①。XV付属の『グラフィックエディター』で作った絵を字幕を入れてアニメ表示できる。(『ボイスレコーダー』で取り込んだ音を効果音としても使える。)

平和な街東京

タノシイの②。アニメサイズは画面4分割から最大16分割まで。サイズはいろいろ簡単に変えられる。らくらくアニメサンプルも付いている。参考にしてほしい。

さらにタノシイ。ビデオデジタイザー HBI-V1新登場。

テレビやビデオの画像をMSX2+の1.9万色の自然画に変えて取り込んでしまう。それがビデオデジタイザーだ。そうやって取り込んだ画像は、もちろん『らくらくアニメ』でアニメ化できる。MSX2にも対応しているぞ。

MSX2/MSX2+ HBI-V1 標準価格29,800円(税別)

みんなのためのワープロ、ついた。

XVに、おなじみのワープロソフト『文書作左衛門XVバージョン』、ついた。30文字×20行表示だから長い文書の編集もホイホイ。プルダウンメニューで使い勝手もバッチリだ。約30種のイラスト集もついている。

■新クリエイティブパソコンF1XV■MSX2+仕様■JIS第1第2水準漢字ROM、MSX-JE標準装備■FM音源標準装備■3.5インチFDD搭載■1.9万色の自然画モード■BASIC文法書・解説書、クリエイティブツール解説書付属■スピコン・連射ターボ標準装備

3枚のディスクがついた

新クリエイティブパソコンF1XV

HB-F1XV 標準価格69,800円(税別)

 新発売

別売 トリニトロンカラーモニター CPS-14F1 標準価格60,000円(税別)

別売 アクティブスピーカー SRS-150EX(2台1組) 標準価格24,300円(税別)

別売 サーマルカラー漢字プリンター HBP-F1C 標準価格49,800円(税別)

別売 グラフィックボールGB-6 標準価格9,800円(税別)

あろはろはぁぁー。安田桃子です。
『ピーチアップ2』の紹介だよ。
きゃっ、くりもとくん、さわんないでよ、説明できないじゃない！
まずはオリジナルの2本。グラフィックに、
まいなぁぼぉい先生をきゃっ起用して、
白衣の天使たちの夢の学園
アニメーションAVG「ナースアカデミー」だそーで、
んもぉ。あんっ、これ、くりもとくん企画なんだって。
もう1本は「コズミックフリート」。
本格的シミュレーションゲーム。おお！
でも、やっぱし女の子のキュートな
絵は出てくるきゃっ、くりもとくん、やめてよっ。
お先に初体験のコーナーは、あんっ
ゼネプロさんの『電脳学園』
その他いろいろ、期待の人気ソフトをあっあっ、
用意してきゃっ、ん。
大阪府のM・M・くんのおハギあっキっ、
「もものきはうす」とゆー会社名が妙であんっ
気に入りましたって、ほめてくれてありがあっあっ、
このページでは、おてまみ募集あんっ中、
「桃子のおうち」係っうっまで送ってあんあんっ。
それじゃあんっもっ、と、よろしくっ、んっ。ん、
ファジィな気持ちの
キュートな体験
1月25日
3,800円
（表示価格に消費税は含みません）
MSX2 MSX2+
2DD VRAM128K
●MSXマークはアスキーの登録商標です。
ピーチアップ2
バレンタインスペシャル
SECONDissue
©1990 MOMONOKI HOUSE PU-90001
ピーチアップ創刊号が、3,800円で、
大好評発売中なんだって。
通信販売もOKよ.!!方法は簡単なの、現金書留か定額為替で商品の 定価＋
消費税3%と送料210円を商品の名前、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号、
機種名を書いたものと一緒に送ってね大至急、商品を送るワ.!!
もものきはうす
〒590 大阪府堺市柳之町東1-1-7-A601 PHONE 0722(27)7765

2 1990 FEBRUARY CONTENTS

●スペック表の見方

Mファンソフト ❶
☎03-431-1627 ❷
1月23日発売予定 ❸

媒体	2DD ×2 ♪	❹
対応機種	MSX 2/2+	❺
VRAM	128K	❻
セーブ機能	ディスク	❼
価格	6,800円	❽

❶販売、あるいは開発ソフトハウス。❷購入などについての問い合わせのための、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。❸この本を作っている時点での予定発売時期。❹媒体と音源/ROMはROM、2DDはディスク、♪はMSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC(通称FM音源)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている『FMパック』も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。❺対応機種/ソフトの仕様がMSX1で動くタイプのものはMSX MSX2/2+、MSX2はMSX2/2+ MSX2+でしか動かないものはMSX2+専用と表記されています。❻RAM、VRAMの容量/MSX1の仕様のときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降はほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。❼セーブ機能/ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いています。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。❽価格/消費税別のメーカー側の希望販売価格です。

●記事中の価格表記について
とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

●本書に関するお問い合わせについて
読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受けつけています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

☎03-431-1627

媒体	2DD×3 ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

MSX版ロードス島戦記の開発情報はもちろん、アニメにもなるそのほかのロードス島戦記の情報をあちこち、聞いてまわった3週間を取材日記風にふりかえる。

'89年11月24日(金)・編集会議

晴れ。徹夜明けで朝の6時ごろ帰宅したので、夕方4時ごろ編集部に行く。第1会議室で2月号の編集会議。お正月は印刷屋さんが休んでしまうので、2週間ほど早く本を作らねばならない。毎年のことだが、忙しい。この編集会議もいつもより1週間ほど早い、まだ1月号の校了が残っている。新作担当者から2月号で記事にできそうなゲームについて説明を受ける。ロードス島戦記の名前もある。ゲームごとに担当者が決まり、方針について好き勝手な意見を皆でいい合う。ロードス島は見ての通り巻頭4ページだが、ゲームサンプルなどはなく、完成まではまだ時間がかかりそうだと新作担当者から宣告される。どうやって4ページを埋めようかと考えていたら、向かいに座っていたK氏が「取材記事がいいんじゃない」と一言。こうして3週間にわたるロードス島戦記の取材が始まった。

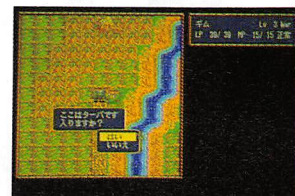
11月27日(日)・角川書店に電話で取材

曇り。午前11時に出社。ロードス島戦記の関連書籍を出版している角川書店に電話する。取材に応じてくださったのはコンプティーク編集部の久木さん。「ロードス島の誕生は3年まえにさかのぼります。その当時コンプティークではテーブルトークRPGでなにかおもしろいことができないだろうか、と安田均先生に相談していました」。テーブルトークRPGはアメリカなどでは盛んなボードゲーム。SF作家である安田氏が海外のテーブルトークRPGの翻訳などをして、日本に紹介していたのだが、まだまだ一部のマニアのものだったようで、知名度という点ではないに等しかった。「このマイナーなメディアを誌面で紹介していくためにどんな方法がいいかということで、リプレイという形式が考え出されました」。リプレイ形式とはゲームマスターとプレイヤーとのやりとりを脚本のようにト書きにしていくのだが、もちろんプレイしている状態のままでは掲載できないので、適当に削ったり、加えたりしたそうだ。「最初のころはゲームのルールも骨子しかできあがっていませんでしたのでD&D(ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ)など市販のRPGのシステムを使っていました。結局、細かいところまでまったくオリジナルのルールを作るためには2年を要しました」。ロードス島の初期のころの話を聞いて辞した。

11月28日(火)・PC-98版でプレイ

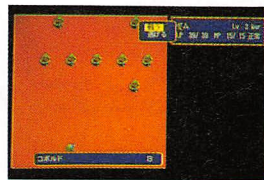
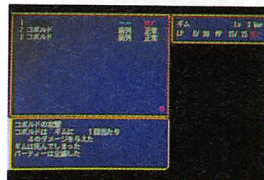
晴れ。ロードス島のルーツがテーブルトークRPGだったことは昨日の取材で明らかになったが、コンピュータゲームになったときにテーブルトークRPGの味がどのように受け継がれているのだろうか、という疑問がわいてくる。せっかくの休みだが、編集部のPC−98でロードス島をプレイしてみる。

⊕酒場兼宿屋のグラフィック。体力回復とセーブ、情報集めの場所

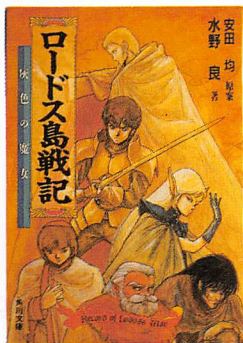
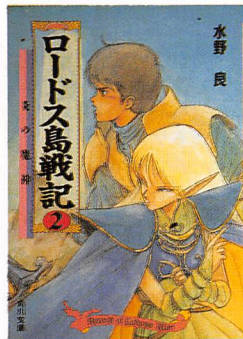
スタートしてみると、ホワイトドワーフ亭という酒場兼宿屋にいる。自分の名前はギムというらしい。いくつかコマンドが表示されている。「広場へ戻る」で宿屋から出る。「酒を飲む」で主人から情報が聞け、「客に話かける」で客から情報を聞く。「パーティーから外す」で仲間と別れる。「二階へ上がる」は体力回復とセーブ。「パーティーを見る」はパーティーのパラメータが表示される。広場へ行くと酒場兼宿屋のほかに寺院と市場に行けることがわかった。寺院は毒に侵されたりしたときに来るところ。市場はアイテムの売買をするところだ。

⊕フィールド画面は2次元で表示される。中央のキャラクタが自分

2次元マップの中心に斧を持ったキャラクタがポツンといる。カーソルを上下左右に動かすと移動していく、「敵と遭遇した!」と表示されると戦闘シーンになる。敵はコボルド6匹。数にはかなわないと思い「逃げる」のコマンドを選ぶが、逃げられなかった。やっとの思いで6匹全部のコボルドの首を斬り落としたが、相手のクリティカルヒットで大怪我をしてしまった。残った体力は10。宝箱を落としていったのだが、これには毒針のワナが……こうして最初の冒険は散々な結果で終わった。

⊕戦闘画面はこう

⊕全滅するとこうなる

11月29日(水)・自宅で読書

昨日の無茶な戦闘のせいか、カゼをひいてしまって体がだるい。自宅でロードス島戦記の小説を読むことにして、会社は休みだ。本にもよるが、たいていぼくはあとがきや解説を最初に読む。小説の1巻では安田氏が「ロードス島創世記」というあとがきを書いていて、テーブルトークRPGから出発したロードス島の軌跡をたどっている。

さて、内容だが、1巻がコンピュータゲームのストーリーの骨子になっている。水野氏の筆はキャラクタに生命を与え、読み手をロードス島の世界へとグイグイ引きこんでいく。RPGに精通している作者らしく、戦闘の描写はゲームのそれを髣髴とさせる。ゲームをプレイするまえに1巻を読んでおくことをお勧めする。

⊕ロードス島戦記の第1巻。表紙イラストは知る人ぞ知るの出渕裕(いずぶちゆたか)氏

⊕第2巻は1巻から2年の歳月が過ぎたロードス島が舞台

11月30日(木)・ハミングバードソフトに電話する

晴れ。カゼはまだ直らない。今日は1月号の校了、朝から慌ただしい。ぼくはみんなが忙しく働いているときに仕事をするのはわりと好きだ。ヤルゾという気になってきたところで、コンピュータゲームの開発元のハミングバードソフトに電話する。

———開発状況はどうですか？　サンプルとかは……。

「えーっと、現段階でお貸しできるものはなさそうです。永遠に戦闘を繰り返してしまうバージョンとか、グラフィックだけがでるバージョンとか、バラバラなんですよ」

———それをつなげる作業というのはどのくらい？

「今月末とかヘタすると来年くらいになりそうです」

———では、撮影機材を持って月曜日にうかがいます。

12月2日(土)・取材の準備

晴れ。自慢じゃないが、写真を撮るのも撮られるのも苦手だ。もちろん、一眼レフカメラなど触ったこともない。いつもならカメラマンが撮ってくれるから、ぼくみたいな素人が撮影するなどということにはならないのだが、今月は年末進行というギリギリのスケジュールで仕事をこなしていかなければならないので、急造カメラマンを兼任することになった。とりあえず、一眼レフカメラの構造から勉強する。シャッターの位置から教わらなければならないという状態だったが、レクチャーの最後には絞りを自分で設定することまでできるようになっていた。ほんの少しカメラが好きになった。取材の持ち物は、一眼レフカメラ、全自動カメラ、三脚、暗幕、録再ウォークマン、CDプレイヤー、洗面用具、着替え。けっこう重い。

12月3日(日)・MSXフェスティバル広島

快晴。広島のMSXフェスティバルにMSX・FANの代表として参加する。各ソフトハウスの一線の営業マンの舌技はさすがに、なめらか。30分のステージを時間いっぱいに使って、自社製品の宣伝をしていた。残念ながらロードス島のステージはなかった。

⊕広島の子供たちはソフトハウスのステージのひとつひとつを熱心に見ていた

12月4日(月)・ハミングバードソフト取材

晴れ。朝9時に起きる。昨夜2時まで飲んでいたわりにはさわやかな目覚めだった。編集部のおみやげに牡蠣を買って、一路ロードス島の待つ大阪へ。

正午ごろ大阪に着く。曇り空の梅田の街をブラブラ買い物でもしながら、2時まで時間をつぶす。ハミングバードソフトはJR大阪駅から歩いて数分のところにある。取材に応じてくださったのは広報の河内さん。

⊕MSX版の画面がようやくできあがってきてうれしいハミングバードの河内さん

———ゲーム化のきっかけは

「ロードス島のまえにラプラスの魔というゲームで安田先生とおつき合いがありまして、その縁でゲーム化の話が持ち上がったんです」

———物語は小説と同じ？

「小説の1巻がゲームのストーリーの土台になっているので、基本的には小説と同じことが、ゲームのイベントにもあります。ただ、小説の1巻にないイベントも多数あるので、PC-98ユーザーのなかには、一度解いたキャラクタでイベントを見つけ出すために繰り返しプレイしている人もいるようです」

———小説と同じだと読んだ人は先の展開が見えてしまうと思うのですが……。

「スタートからエンディングまでが1本道の今までのRPGとは違い、ゲームがスタートしてから最後の敵と戦うまで無数のイベントがあり、それら無数のイベントをクリアしていく順番というものもありません。もちろん、小説通りにクリアすることもできますが、イベントを発見して新しい物語を作っていくことが重要なのです」

———すべてのイベントをクリアする必要もない？

「そうです。イベントをクリアすると、経験値やお金など冒険に必要な報酬が得られます。経験値がたまれば、勝手にレベルは上がります。ある程度のレベルになれば、最後の敵を倒すことができるようになりますので、今までのRPGのように、レベルアップするために街のまわりで雑魚キャラ相手に無意味な戦いを繰り返すということをしなくてもいいのです。のぞむなら、移動中にまったく戦闘しなくても、エンディングを見ることができるでしょう」

———ウィザードリィのような正統派RPGに近いですね。

「ウィザードリィの影響はたしかにあります。ロードス島はもともとテーブルトークRPGから生まれたので、今までのRPGにはない数々の要素があります。きっと、MSXに新しい風を吹きこむことになるでしょう」

取材の成果

取材の行われたビルから、ちょっと離れたところにある開発室でMSX版ロードス島の画面を見ることができたので、手当たりしだいに撮影してきた写真をたくさん掲載する。写真が少しまがっているのは担当者の腕が未熟だからだ。ところで、開発室のあるビルは1階が風俗関係のお店という、なかなかおもしろいところにある。MSX版の現在の開発状況では1月中に発売できるかどうかむずかしそうだ。個々のルーチンはほぼできあがっているのだが、それぞれをつなげて、ひとつにする作業にまだまだ時間がかかりそうで、まともに動き出すのは年が明けてからということになりそう。ちょうど、この本が発売されるころにはサンプルができているかもしれないが、この取材に行ったときには音楽を聞くことはできなかった。

町

PC－98版では宿屋や寺院に行くとそのグラフィックが表示されたのだが、MSX版では容量の関係で特殊なイベントのある場合を除き、広場のグラフィックしか表示されない。

↑広場のグラフィック

↑フィールド画面

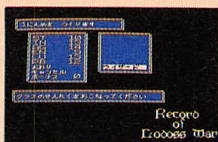
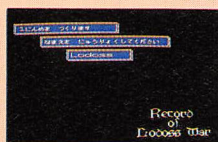
↑イベントではこんなグラフィックも……

キャラクタメイキング

自分の作ったパーティでプレイする以外にあらかじめ用意された小説のパーティでプレイすることもできる。小説の雰囲気をそのまま味わいたい人はこのキャラクタを使うといいだろう。

キャラクタメイキングでは2つの性別、4つの種族、7つの職業を組み合わせてキャラクタを作る。その組み合わせによって28種類ものグラフィックが表示されるのだ。このグラフィックを描いているのは少年サンデーで連載中の「パトレイバー」のメカニカルデザインなどで有名な出渕裕(いずぶちゆたか)氏。このグラフィックは出渕氏の描いた線画をモノクロのスキャナでパソコンに取りこみ、グラフィックツールなどで色をぬり、できあがったものを出渕氏にチェックしてもらうという手間のかかる作業の末にできあがったものだそうだ。

↑ハーフエルフのウィザード、女

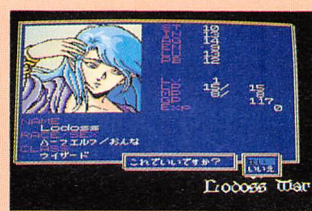
↑人間、エルフ、ドワーフ、ハーフエルフの4種族から選ぶ

↑各パラメータにボーナスポイントを振り分ける

↑英数、カタカナ、ひらがなで名前を入力する

↑最後にパラメータとともにグラフィックが表示される

↑エルフのシャーマン、女

↑人間のウォーリアー、男

↑人間のプリースト、女

↑ハーフエルフのウィザード、男

↑ドワーフのウォーリアー、男

戦　闘

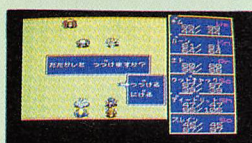
PC-98版では戦略的に戦闘を行うタクティカルコンバットとそれを簡略化したクィックコンバットの2種類の戦闘方法があったのだが、MSX版ではタクティカルコンバットのみになってしまった。タクティカルコンバットはコンバットフィールドと呼ばれる戦場が現れ、ライフポイント（LP）とメンタルポイント（MP）の数値だけでなく地形や状況なども判断の材料となる。どういうことかというと、キャラクタごとに攻撃可能エリアというものがあり、移動して攻撃する場合などは移動できる範囲外の敵キャラに攻撃することはできず、シミュレーションでよく使う移動力の概念が加えられている。ただ、このタクティカルコンバットは1回の戦闘に時間がかかってしまうのが難点。MSX版での改善に期待したい。

←移動範囲を表示

←魔法を選ぶ

←魔法を使った

←1ターンの終了

←全滅させた

←経験値が手に入る

↑悪のプリースト

↑むかでの化け物

↑スケルトン

↑ドラゴン

12月7日(木)・角川書店取材

曇り。コンプティーク編集部に久木さんを訪ねる。ロードス島戦記の書籍の説明を受ける。

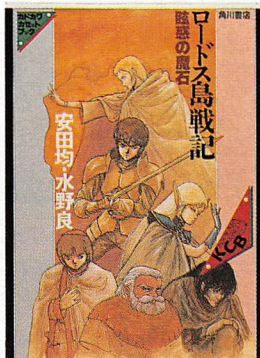
●カセットブック第1巻「眩惑の魔石」。第2巻「宿命の魔術師」。ラジオドラマ形式のオリジナルシナリオによる小説第1巻のサイドストーリー。価格各1600円(税込)。

●ロードス島戦記コンパニオン。テーブルトークのRPGのルールブック。コンプティークで連載されていたリプレイは全3部作なのだが、昨年まで連載されていた第3部がこの本のルールに基づいてプレイされていた。4話ぶんのゲームシナリオも掲載されていて、仲間さえいればすぐにもプレイできる。最初は箱にコマとかボードとかの入った豪華なものを考えていたそうだが、低価格で提供したいと考えて書籍の形に落ち着いた。価格980円(税込)。

●RPGリプレイロードス島戦記Ｉ。コンプティークで連載されていたリプレイははじめD&Dを使っていたのだが、この本では上のコンパニオンを使ってプレイされている。ゲームマスターと各キャラクタの会話をト書きで掲載して脚本を読んでいるよう。価格390円(税込)。

●ロードス島戦記オリジナル・ビデオ・アニメ。これは、まだ何も決まっていないのだけど、監督は初々しい松田聖子がなつかしい『ペンギンズメモリー幸福物語』の永丘昭典氏。もちろん、コンピュータゲームではキャラクタデザインを手がけた出渕裕氏も参加するという話だ。さらに、「F.S.S.」の金子英俊、結城信輝がスタッフとして参加するというのだから、きっとおもしろいものになるだろう。無責任にそんな気がする。発売日や価格などは未定。

●小説第3巻。価格や詳しい発売日は未定だが、2月には発売されるようだ。

カセットブック

カセットブック第1巻のパッケージ

第2巻。パッケージイラストはオリジナル

単行本

ロードス島戦記コンパニオンの表紙

RPGリプレイロードス島戦記Ｉの表紙

12月8日(金)・グループSNEに電話で取材

曇り。昼過ぎに出社。小説ロードス島戦記の作者、グループSNEの水野良氏に電話取材。

———ロードス島の世界は中学時代から水野さんの頭のなかにあったそうですね。

「中学というのは大げさですが、高校でSFの同人誌にたまに寄稿していました。世界を作るのが好きだったんです。大学ではマン研に入っていましたので、マンガにしたりしていました」

———頭のなかにあったロードス島がこんなに大きくなりましたが、どう思いますか?

「うれしいです。頭のなかで閉鎖的に考えていたロードス島が安田氏はじめグループSNEの仲間とのテーブルトークRPGでどんどん変わっていき、その変わっていったものを自分のなかに取り入れていけたのが良かった。ぼくひとりのロードス島というより安田氏を含めたみんなのロードス島という思いです」

———アニメにもなりますね。

「これはもう、出渕さんとかに存分にやっていただいて、ぼくもアニメは好きですから、ぜひ何かの形で参加したいです」

———ロードス島のあとに何をやってみたいですか?

「ロードス島は4巻目を執筆中です。それとは別にぜひ、一度は青春小説を書いてみたいですね。恋愛ものかなんかで……あとはSFを書いてみたいと思っています」

———お忙しいなか、ありがとうございました。

12月12日(火)・CDを聞きながら原稿執筆

曇り。ここのところ寒い日が続いている。今日こそは原稿を書かなくちゃ、と思う。とりあえず、BGMがわりにロードス島のCDを聞いた。最初にラジオドラマのようなものが入っている。全曲、ゲームのアレンジだ。そういえば、河内さんがゲーム音楽を作曲した人はＭＩＤＩで曲を作っていたとかいっていた。ＭＩＤＩのデータをレコード会社に送れば、かんたんにアレンジできるのだろうか、よくわからない。価格2672円。ほかにＬＰやテープも発売中。

先日の取材で水野氏はロードス島の今日があるのはグループSNEの仲間とテーブルトークRPGがあったからだといっていた。もともと、安田氏率いるグループSNEは日本にテーブルトークRPGを紹介するという仕事をしていた。ちょうどそのころ、コンプティークはテーブルトークRPGを誌面で紹介できないだろうか、と安田氏に依頼。安田氏はリプレイという形式を提案する。そのグループSNEのメンバーのなかに少年時代からロードス島という世界を抱き続けていた水野氏の姿があった。ロードス島はテーブルトークRPGと仲間という栄養剤を与えられてグングン大きくなっていった。気づいたら3年も連載していたというところではないだろうか。そうこうするうちに、コンピュータゲームになり、小説になり、今またアニメになろうとしている。角川書店の久木氏はロードス島が今後どういうふうに展開していくか予測がつかない、といった。ロードス島は作り手から離れて、ひとりで歩きはじめたのである。

これが、ＣＤのジャケット写真だ。ビクター音楽産業より発売中

物語も大詰めだ。はりきって行こう!!

FAN ATTACK

Xak [サーク]

The Art of Visual Stage

無事にゲームも発売されて、好調な様子。物語も序盤を過ぎてますますおもしろくなってくるぞ。いっきに最後までいっちゃおう!!

マイクロキャビン
☎0593-51-6482
発売中

媒体	2DD×3 ♪
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク／PAC
価格	8,800円

長い冒険の旅は続く……

まだ神がこの世に降りて来ていた時代、ウェービスの国を荒らしまわった怪物バドゥー。彼を退治して、その精神と肉体を分離して封印したのが戦いの神、デュエルだ。そして今、何者かによって悪の精神の封印が解かれ、国中に凶暴化したモンスターがハバをきかせていたのだ。

ウェービスの国を守るため、王家から派遣されたメッセンジャー・ピクシーによって自分がデュエルの末裔であるという真実を知らされ、迷いながらもバドゥーを倒す旅に出た主人公。北の森やモルムの砦、ノルマナの町、洞窟、海賊の港を旅して、悪の手先である木の精、水龍、ズーンやエレメンタルをみごとに(?)撃破して、生きている門ロックバイターを無事に通過することができるようになった。しかし、まだまだ先は長い。なんていっても、まだ半分しか物語は終わっていないのだから……。

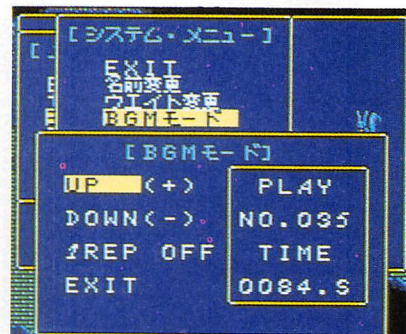
そんなこんなで、ノリノリのBGMとともに、彼の冒険は続くのであった(かっくいー!!)。

手ごわい水龍。ピラニアをうまくさけるのがポイントだ

一部の最後の敵、エレメンタル。合体すると強くなる

木の実で攻撃してくる木の精

おまけでついてるミュージックモード。1度ラジカセにつないで聞いてみよう。音の厚みにびっくりしちゃうぜ

このおじさんのおかげで遠まわりしなくてはならなくなった

いよいよ第2部へ突入するぜい!!

ネムヌの町で修業するのだ

ロックバイターを通過して、その先にある洞窟には人々が隠れるように生活するネムヌの町がある。

見てわかるように町の人はみんな背が低い。住んでいる家は洞窟内に横穴を掘って作られているのだ。入口はバリアのようなものでカバーされている。

主人公はしばらくここを拠点として生活することになる。(何度もお世話になるってこと)必要な情報を集め、買物を済ませたら、いよいよゼグラードの塔に登ってみるべし!!

町長の家

アゴの下にひげを蓄えた町長に会いに行くと、いろんなことについて教えてくれる。でも、どうやら主人公の実力を疑っているようだ。そのうち鼻を明かしてやれ。

武器屋

きっぷのいいオッグの武器屋には究極の武器が取り揃えてあるが、シールド以外はなかなか手に入らないようで、品切れになっているようだ。欲しいよ～ん。

魔法屋

ここの魔法屋は、おばあさんが営んでいる。高価な武器にもちゃんと魔法をかけてくれる。弟子のことで悩みがあるようだから、話を聞いてあげよう。

道具屋

この町唯一の道具屋(どこの町にも1件ずつしかないって)には、とっても大事なアイテム、ベヌラが売られている。どのように使うのかは町の人が知っているよ。

ユーグの家

ユーグとユーイの兄妹が住んでいるはずの家だが、訪れてみるとユーイしかいない。ユーグは行方不明らしい。塔の中で何かあったのだろうか?

ケインの家

魔法屋のおばあさんの弟子がケインなのだが、家には誰もいないようだ。トゥーラおばあさんの心配事ってこのことなのかな? 魔法屋へ行ってみよう。

なぜかピクシー

塔に登って帰って来ると、ニーメイが「ピクシーが来てるぜ」と教えてくれる。一体ここまで何をしに来ているのでしょう? まったくおせっかいなんだからあ。

ゼグラードの塔は危険がいっぱい!!

いよいよ、ネムヌの町を出てゼグラードの塔に登ってみる。この塔は9階建てになっていて各階にはいろんなしかけが主人公を待ちかまえている。

まずは、床から生えてくるトゲだ。刺さるととても痛い。体力の4分の1も消費してしまうのは、敵がたくさん出てきたときに死の確率が高くなるということだ。そして床がへこむところもある。へこんでいるところは通れないので、自分のまわりがへこんでしまうと動きがとれなくなる。これも直接ゲームオーバーにつながることになりかねないから注意。

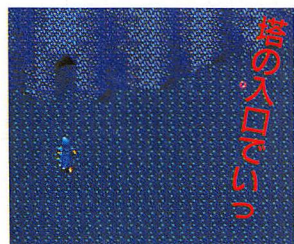
モンスターたちもかなりタフな連中が揃っている。真正面からぶつかっているとあっという間に体力がなくなってしまう。確実に半キャラずらして戦うのがコツだ。気合いをいれていこうぜっっ!!

そして、この塔の中は絶好の経験値の稼ぎ場所でもある。こまめにセーブするようにして、危険な賭け(体力が残りわずかなのにモンスターにケンカを売りに行くとか、うろうろ歩き回るとか)をしないようにすることが大事だぜ。

まー、冒険に行く前からの一がきをガタガタ言ってても何にもならない。とっとと片づけちゃおうぜい!!

塔の入口でいっ

トラップがたくさん

モンスター ウジョウジョ

ああーあれこれと忙しい～!!

今までの多くの冒険を途中のデモで思い出しながら、新しい冒険に思いをめぐらせている間にディスクのロードが終わる。いよいよ第2部の始まりだ。モンスターは強いし、やることはたくさんあるけれど、負けずにがんばるのだ。まずはネムヌの町へ行ってみよう。今までの町とは大きく違って、家が洞窟の中にあるめずらしい町だ。くまなく歩きまわってみよう。

ある部屋にいくと、おかしなことに汗をかいている(泣いてるのかな)ゴーストがいるじゃありませんか。近付いてみるとなんと人間の言葉をしゃべるんだ。情報どおりだね。このように町の人の話はちゃんと残らず聞いておいたほうがいいぞ。

話を聞いてみると、どうやら魔法でモンスターに変化したらしいのだが、元に戻れなかったらしいのだな。ぬうー、マヌケな奴だなと思いつつ、どうすればいいのかを聞いてみた。「デスペル・マジック」という魔法を使えばいいというが、たしかネムヌの町にはなかったよなあ。困った困った。なんとかしてあげると、すてきなものをプレゼントってわけだ。

これは何？

↑こんなところにゴーストがいる。助けを求めているぞ。でも変な気分

実は……

↑やっと元に戻ることができて感激している少年。彼がケインだ。なるほど

へ？ 動くガイコツ？

モンスターにまじって、変なガイコツがウロチョロしてるのをみかけただろう。近付いても何も起こらないし、やっつけることもできない。とりあえずほっといて先を急ごう。上の階に進むと、変な宝箱がある。なかにはノームという小人の夫婦が住んでいるのだ。何か非常に心配しているようだけれど、なんだろう？　子供が箱の外に出て行ってしまったので、モンスターたちに襲われてないか、気にかかっているのだ。早速探しに行こう。ここで思いだすのがさっきのガイコツだ。急いで戻って話しかけてみると、やっぱり、ノームの子供が中に入って遊んでいたんだ。親の元に返してあげよう。

↑モンスターの中にあやしげな骨を発見。一体何が取り付いているのか

親子の対面!!

↑おめでたい感動の親子の対面。うれしいじゃありませんか。ラッキー

宝箱には気をつけよう

情報屋ニーメイにお金を払って聞いた情報では、まわりに骨が転がっている宝箱にはトラップが仕掛けられているということだ。でも、実際にはなにもまわりにないのにダメージを受けてしまうものもあるので要注意。ニーメイの嘘つきー!!　でも、彼は本当は役に立つ人なのだ。信じてあげよう。

↑こういう宝箱はやはり無視したほうがいいみたい。やぶへびにならないよう

穴に落っこちた

トラップの最たるものといえば1つだけ、箱を開けた瞬間、足元に穴が開いて、落ちてしまう、というものがある。ひどいよねー。さらに落っこちゃった先の部屋には出口がない!! ばこーん。どーやってこのピンチを切り抜けるのかといえば、まずはデータをロードしなおすって手段がある。でも、これじゃあんまりなので、テレポートの魔法を使って町に戻ろう。この魔法は何度もお世話になるぞ。

死霊が語りかけてくる

今までにも転がっているガイコツが話しかけて来ることがあったけれども、この塔にも話しかけてくるやつがいるのだ。こいつはユーイの兄貴のユーグで、黒いマントの男に倒されて白骨化してしまったらしい。ううむ。でも、1人残る妹の身を案じてか、成仏仕切れずにこの世をさまよっているのだ。死霊のいうことは聞いておかないと取り付かれちゃうぞ。ちゃんと妹に(他機種版では弟だったが)遺言を伝えてあげよう。ここでテレポートの魔法が役に立つのだ。だけど、レベルの低い人は自力で降りたほうが修行になるぞ。さぼっちゃいかーん!!

ピクシーがいない!!

あるとき、町に久しぶりに戻って来ると、ニーメイに「ピクシーがさらわれたぞ!!」と知らされることになる。今までくじけそうなときに必ず励ましてくれた、けなげな彼女が……。ちっくしぃよーう!!　またあの黒いマントの男だ。あいつは一体何者なのだろうか？

許せない!! 黒マントの男

なんとライバルが登場だ

何かと型破りなこのゲーム、なーんとライバルまで登場してしまうのだあ。リューンというこの男も、デュエルの末裔で、しかも最強の剣グレートソードを持っている、てごわい奴だぜ。サークディープルも持っていそうだし、おまけに結構ハンサムなので、主人公のファンが激減した、という話も入っているぞ(大嘘)。ま、巨人の星の星飛馬に対する花形満のような奴だ。こんな奴に負けるもんか!! たき火なんかしやがって。

とついつい意地になってしまう。いつの日かこいつと戦うときが来るのだろうか？ いやな予感がするなあ。

リューン

多彩なモンスターたち

塔も上のほうに登っていくと、いろんなモンスターが出て来るぞ。慎重にいかないとすぐ死んじゃう。特に5階以降のモンスターはかなりの強さで主人公を苦しめることになるだろう。たとえば、ドッペルゲンガー。主人公と同じ姿をしていて動きが速く、いちばん用心しなければならない敵だ。うかつに捕まるとあぶないぞ。他にも攻撃力と体力のかたまり、ビヨントなんかも要注意だ。攻略法としては、半キャラずらしのほかにも、壁との間にモンスターをはさんでも倒しやすいぞ。レベルはここで最高にぐっと近付くはずだ。がんばって経験値を稼ごう。

これがドッペルゲンガー。どれがどれだかわかんなくなるのだ。困った

塔の頂上に待ちうけるものは何？

オ・カ・マだー!!

やっと塔の最上階、9階にたどり着いた。と、なにやらあやしげな入口が。しっかりセーブして中に入ってみよう。部屋の中には、1人の黒づくめの男が立っている。こいつが、あの「黒マントの男」なのか？ でもなんか様子が変だぞ。言葉じりが何となく女っぽい。でも顔は男だよぅ。ってこたー、あんた、ひょっとしてオ・カ・マ？ ひょえー!! こんな健全なゲームにオカマがっ! とわけのわからないダメージをくっている間に、奴は床の魔法陣からボス、ネクロマンサーを呼び出していた。ビカム・アンデッド攻撃って何だろう？

BOSS ネクロマンサー

ゾンビがぞろぞろ

ビカム・アンデッド攻撃ってのは、なんか変だがゾンビを呼び出して攻撃してくるのだ。パターンを作って対応しよう。

ポイントとしては、うまく壁や骨などの障害物のほうに追い詰めて、はさみうちにして倒すようにするといい。

まずは動きの遅い奴が出てくる。まだまだ簡単だ

ガイコツの戦士が次に出て来るのだ。すこしつらいかな

動きは遅いが耐久力のあるゾンビが出てきたようだ

そろそろつらくなってきた。にげちゃおうかな〜

逃げるなーっネクロマンサー!!

なーにがっ!!

えらそうなことを言っているけど、結局逃げるんじゃないか。バカヤロー!!

しつっこい5回ものビカム・アンデッド攻撃を退けて、さあ、いよいよネクロマンサーと対決だ!! と思ったら、生意気なセリフを残して、いきなり奴は逃げてしまった。ひきょう者め!! 俺が恐いのか？ なんて態度Lになってないで落ちついて考えを整理してみると、さらわれたピクシーがいない。奴が連れて行ったのだろう。困ったなあ。彼女は王家の使いだから、いなくなったのは非常にまずいことだし……。ボクの責任になっちゃうよー。

出口だぞ

橋をわたって……

ネクロマンサーが逃げて行った後にできた新しい出口。やっと塔から脱出できるぞ。うれしいよん

目の前には新しい出口が見える。どうしよう。このままここにいてもしょうがない。先を急ごう。バドゥーの復活は刻一刻と近付いている。

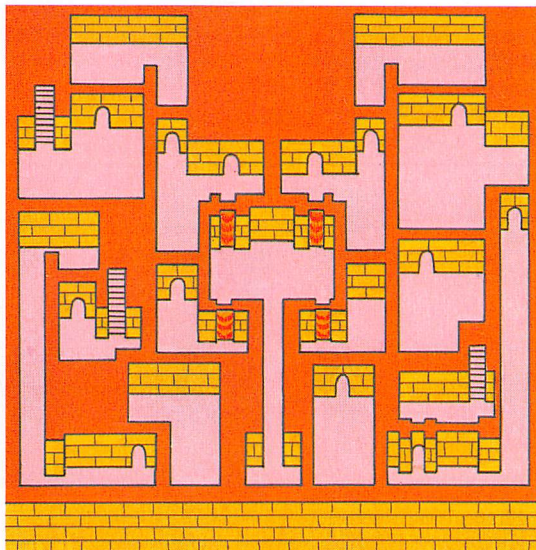
次は炎の砦だよ。

炎の砦はキビシイのだ

中をちょっとのぞいてみましょっ!!

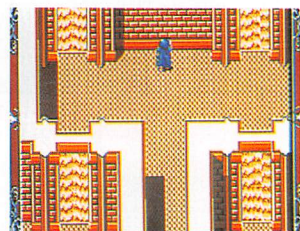
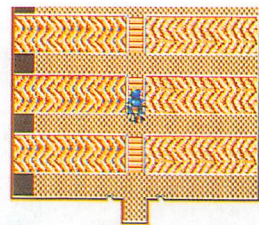
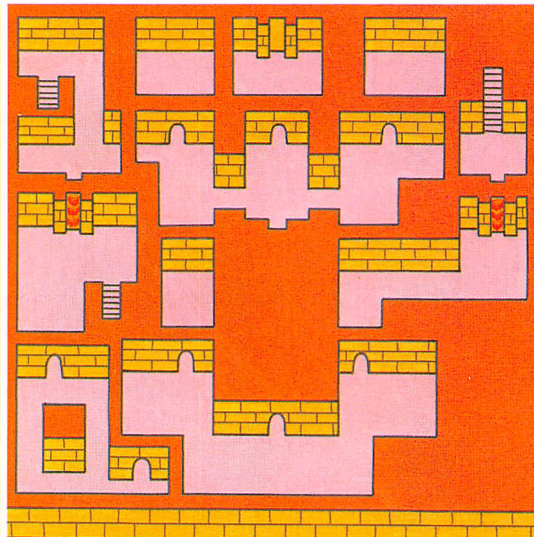
ようやく塔を脱出して一息つく暇もなく溶岩地帯を抜けると、その先に炎の砦がそびえ立っている。3階しかない砦だけれど、中は凝った仕掛けだらけでかなりわかりづらい。というわけで、中をちょっくらのぞいてみるとしよう。

途中の洞窟にも行ってみようね。なにか重要な話が聞けるかもしれないぞ。でも、また頼みごとがあるかもしれないなあ。

1階MAP

➲中央にある炎の扉をどうにかくぐるのが第一目標だ。通れたらすみずみまで行ってみよう。めんどくさがらずにね

まず入口でいきなり詰まるのが炎の扉。この扉は耐火マントがないと通過できない。このマントは洞窟にいるレイチルって女の子がお父さんの話をしたときにもらったはずだ。さすがにモンスターも外にいる奴よりも強く、やたらと攻撃の強力な奴、ワープなんざしてくる奴もいておおさわぎだぜ。

➲けなげなレイチル。お父さんが行方不明になっているので探してあげよう

ゼグラートの塔なんてちょろいほうだったのね……。クスン。あっけなく死なないように、アイテムはちゃんと装備して、体力の復活をこころがけよう。ライフマントってほんとありがたい。

2階の中央には、大きな部屋がある。その部屋に入るには、ガスが充満している部屋を通過しなくてはいけない。素っぴんのまま入ると、あっという間にあの世行きになってしまう。ガスにはやはりガスマスクがあるわけで、この階にあるのだが、1回1階に降りて(ああややこしい)別の階段を登って取りに行かなくてはいけないぞ。取ってきたらいよいよ中に入るぞ。中は溶岩がドロドロだ。

2階MAP

➲中央のガス室がこの階のカギだ。なかには溶岩の流れる部屋があって、つり橋がかかっている。慎重に渡ろう

3階MAP

➲砦の最上階。部屋数も少ないからすぐに回れるだろう。そのあとテラスに出てみるといいことがあるぞ。見はらしもいい

この3階には簡単には来ることができないようになっている。唯一の入口がふさがっているのだ。どーすればいいんだろう。この砦の中に情報をくれる人はもういないし……。ここはあきらめていったん洞窟に戻ってみよう。何かいいことあるかも知れないぞ。特に今まで関係なさそうにしていた人に聞くといい。3階にはたいしたものは……ないか(ある人とない人がいるのだ)。きちんと探しておくのだ。そろそろ炎の砦の中も良くわかるようになってきたと思う。あとは中央の部屋だけだ。

➲やっとここまで来た

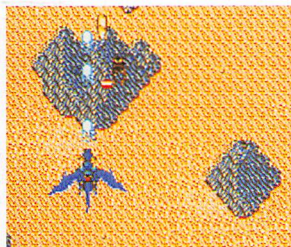
➲リューンに先を越された

ちくしょー!!

掟(オキテ)破りのシューティングステージ

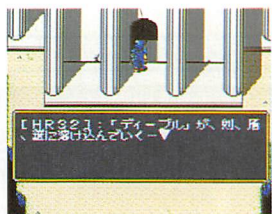
飛べー!! ドラゴン!!

砦の3階の中央の部屋に入ると、なぜかニルの箱が輝き出した。すごい!! こんなに近くにサークディーブルがあったなんて……(灯台元暗しとはこのことだね)。そして、バルコニーから外の溶岩の流れを見ていて指輪のことを思い出した。こいつでドラゴンを呼び出して、この溶岩地帯を抜けることができるじゃないか。さあ、迫力のシューティングステージへGO!!

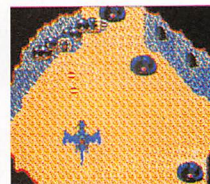
ダメージを極力押さえるようにうまく敵の攻撃をかわして、ボスと対決するようにすれば、楽にステージクリアできるぞ。

あっリューンが倒れているぞ

厳しいシューティングステージを攻略して降り立った大地。ちょっぴり感激しながら歩いている主人公の目の前に一人の男が倒れていた。おや？ もしかしてリューン？ どうしたんだよー。息も絶え絶えじゃないか。しっかりしろよ〜。

さらに戦いは続くのだ

虫の息のリューンから最後のアイテムを託された主人公は、悪に対する怒りのボルテージをさらに高めるのだ。だが、そう簡単にバドゥーが姿を現すはずはない。パズルのような迷宮が待ち受けているぞ。1度ずつすべての迷宮を通過しなくては目指す最後の聖域にたどり着くことはできないのだ。ポイントとしては、最後に紋章のついた迷宮を通ること、1度通った迷宮は2度通ってはいけないってことだ。そして、見事に聖域にたどり着いた主人公を待っていた衝撃の事実……。物語はクライマックスを迎えたのだ。さあ、バドゥーを見事倒して、ウェービスの国に平和を取り戻せ!! バドゥーはかなり強いけれど、人間的に大きくなった主人公なら大丈夫だ。エンディングは涙もんだぞ。健闘を祈る。

↑迷宮を抜けていよいよ聖域へ。胸騒ぎが起こる。何かのまえぶれだ

エンディングは近いぞ!!

BOSSサラマンダー

FAN·ATTACK

マンボウの核心にせまる攻略第2弾！

SPACE MANBOW

スペース・マンボウ

コナミ
☎03-264-5678
発売中

媒体	MEGA ROM
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	コンティニュー
価格	6,800円

ついにゲームも発売され、マンボウ漬けのお正月を迎えた人も多かったのではないかな？　今月は怒涛のように後半4ステージを徹底攻略してみた。はまっている人のお年玉になれればいいんだけど。

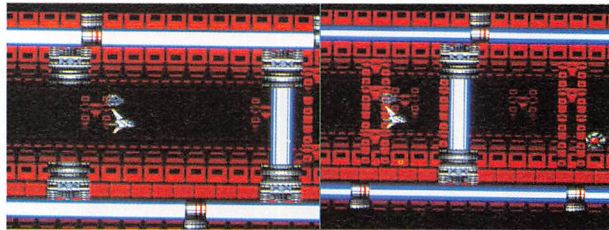
5 STAGE エネルギー炉

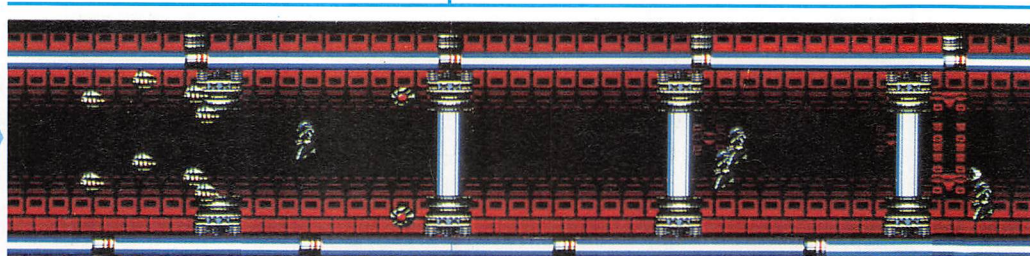
無数のパイプが縦横にはしり、そこからは絶えずプラズマが放電されている、エネルギー炉内での壮絶な戦いだ。

快調に前半の4ステージまでクリアしてきた人でも、必ずハマってしまうのが、この5ステージ。全7ステージ中、ここはマップが1番長く、しかも高速スクロールときているので、すんなりとはクリアできない面だ。敵の数も異様に多く、その動きもとてもいやらしい。とにかく高速スクロールなので、プレイヤーの華麗な腕さばきが要求されるステージといえる。自分なりの攻略ルートをみつけて、パターンをつくってしまうのが攻略の最短距離。

しかもこのステージのボスが強烈に強い。もう極悪！　このスペースマンボウに登場するすべての敵の中でも最高に強い、というのが編集部一同の一致した意見。今現在、はまっている人は、ここからの攻略記事を読んで参考にしてほしい。

PHASE5-2
妨害シャッターをよけろ

このステージの見せ場、あるいはポイントともいえるのがここだ。暴走をおこし、異常をきたしているパイプからプラズマが放電されていて、それが妨害シャッターを形成し、プレイヤーのゆくてをさえぎっているのだ。少しでも当たってしまえば終わりなので、もうこのプラズマにはハラハラドキドキもの。こんなのが連続して10個もある。しかも、ほんの数秒しか開かないものが多く、もたもたしていると、あっという間にクラッシュ！　というパターンが多い。もう明日なき戦いなのだ。早め早めに敵を倒して、少ないチャンスを逃さずシャッターを通過したいところだ。

↑休む間もなくプラズマが放電されているので、タイミングをうまくとることが大切。襲ってくる敵にも注意をはらって撃ち逃さないようにしよう

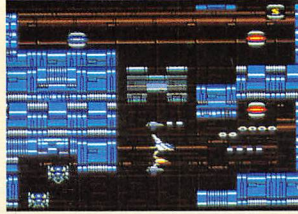
つづき

ここまでの戦いの軌跡をたどる

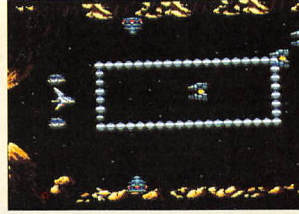
ちょっとここで1ステージから4ステージまでの戦いの模様を、ふりかえってみよう。

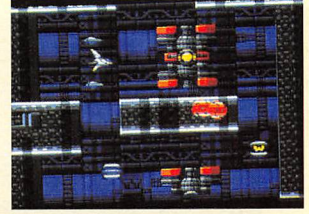
STAGE 1 地上エリア

砲台やら小型戦闘艦などの攻撃が目立つこのステージ。地上から数々の攻撃をしかけてきた。

STAGE 2 外壁エリア

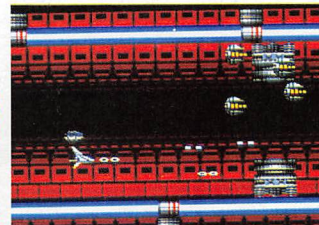
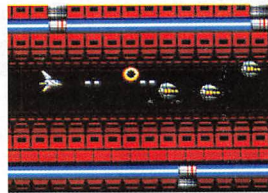
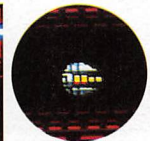
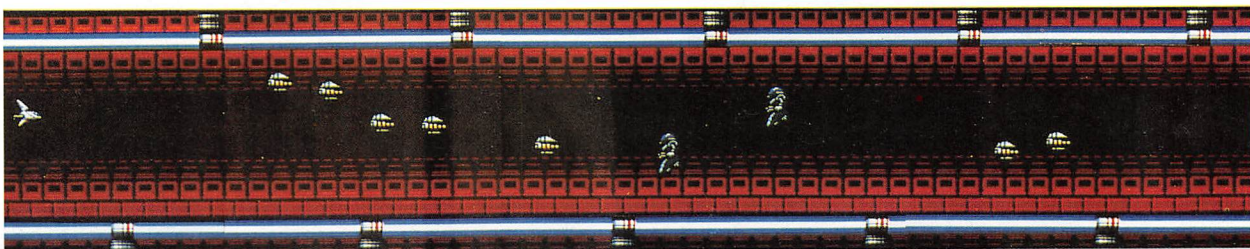
あの縦スクロールには少しとまどったが、ここではオプションの有効な使いかたを覚えられたはずだ。

STAGE 3 空洞エリア

スクロールが急激に遅くなり、テンポを狂わされるステージ。敵の攻撃も意表をつくものが多かった。

STAGE 4 エネルギー変換エリア

大型浮遊物体モニターが縦にも横にも移動してプレイヤーを襲ってきた。前半のヤマ場。

START

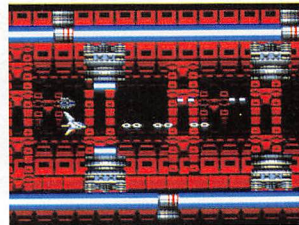
PHASE5-1
確実にパワーアップ

高速にスクロールしているので、ちょっと撃ちもらすと、あっという間に敵の編隊を逃がしてしまいパワーアップしそこねてしまう。敵の出現パターンを読み、確実に倒すことが大切だ。

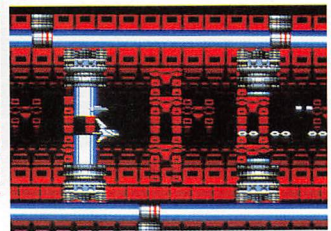
編隊で攻撃してくるやつは必ずカプセルをもっている。1匹残らず倒してカプセルをいただこう

妨害シャッターにくるまで、オプション1個は装備することができる

前半で登場するのはこの2つ。バトラーはとてもカタイので少しやっかいだぞ

つづく

PHASE5-3
速い!速い!速い!

数ある妨害シャッターの中でもひときわ速く、タイミングのとりづらいものがある。10個ある中で最後の2つがそれ。この2つだけはタイミングのとりかたが、ほかとは違うので最初はとまどうだろう。

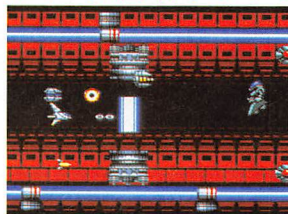
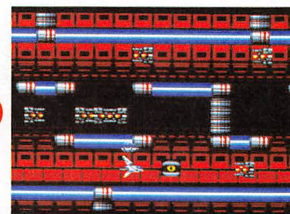
ここをうまく通過するポイントは、出てくる敵を先に倒しておくこと。これで敵に気をとられないですむ。そして開閉のタイミングに神経を集中して妨害シャッターを通過だ。ここを過ぎれば、このステージの後半部分へ突入できる。やられてしまっても、この妨害シャッターの最後のひとつから始まるので少しはラクになるぞ。

シャッターの前で待っていて、シャッターがひらいたと同時にすかさず通り抜けよう

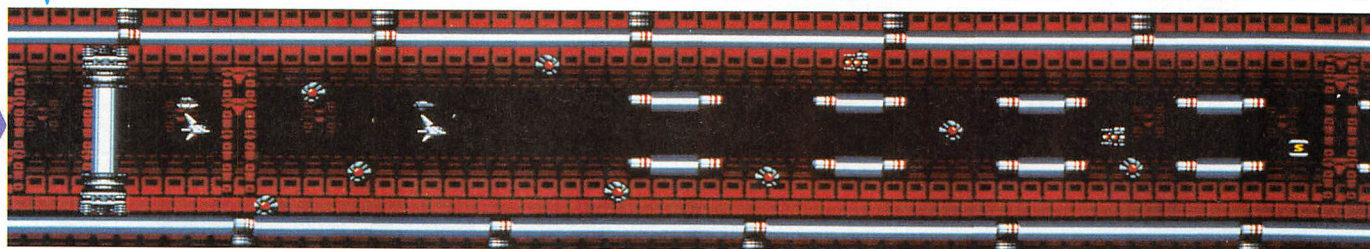
なんとか間一髪できり抜けることができた。さあこの調子でもう1つも通過だ

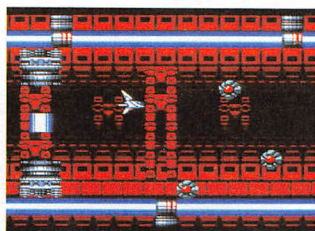
つづく

次ページもひき続き5STAGEの攻略だ!

5 STAGE のつづき

最後の妨害シャッターを過ぎると、5ステージ後半へ突入したことになる。今度は前にも増して大量の敵キャラが襲ってくるぞ。妨害シャッターはタイミングを見きればなんとか抜けられるのだが、敵が集団で攻めてきたらタイミングどころの問題じゃなくなる。しかも、撃ちのがすと後ろからしつこく襲ってくる。これはある意味で妨害シャッターよりつらいかもしれない。ここはひとつオプションをじょうずに使って、敵をすべてやっつけるぐらいの心意気でせまりたい。

前半:妨害攻撃が中心 後半:敵キャラが中心に

↑妨害シャッターがこれでもかこれでもかと、幾多にもつらなっている。どのシャッターも見かけだおしということはないので心してかかろう。タイミングのとりかたがとても重要なところだ。

↑敵キャラがプレイヤーめがけて集団で襲ってくる。さほどカタイ敵は攻めてこないのだが、やはり大量でこられたら対処するのにひと苦労するぞ。やっぱりなんといっても、ここはオプションの力がたよりだ

CONTINUE

復活パターンを伝授 CONTINUE

まず最後の妨害シャッターをよける。よけたら機雷みたいな敵キャラを倒そう。こいつはカプセルを出してくれるありがたいヤツなんだ。とにかく高速スクロールなのでスピードは必ず取っておかないとあとあとキビシイぞ。スピードを獲得すればここはひんぱんにカプセルが出るので、パワーアップしやすいところ。

↑こいつらがカプセルを出すキャラなんだ。3つのうち2つは倒してパワーアップだ

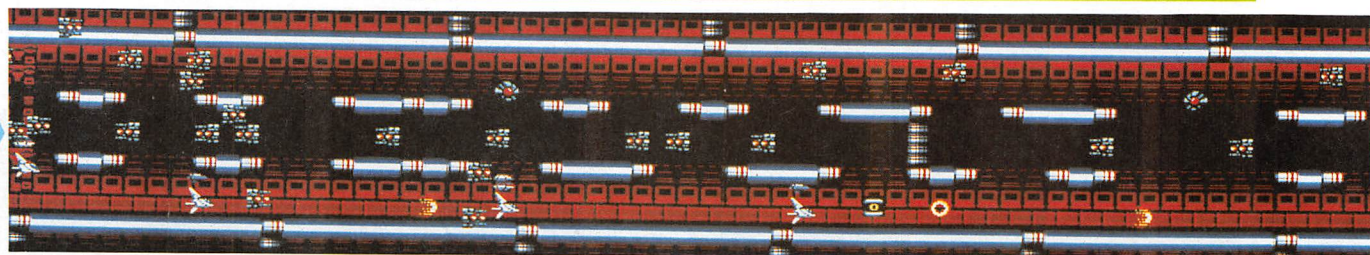
確実にパワーアップだ

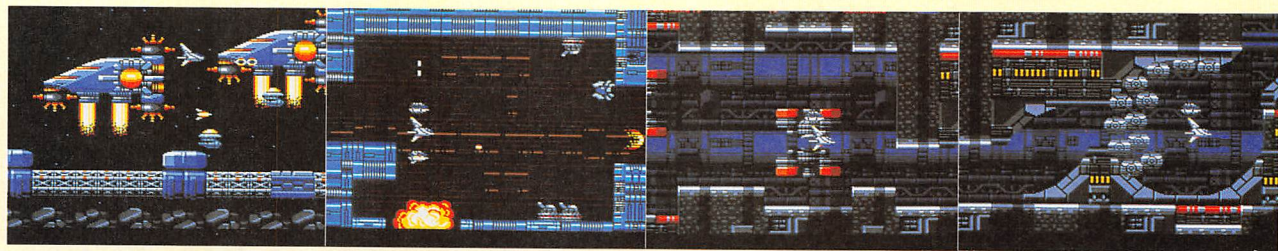
パーフェクト

すべての敵を倒し、すべてカプセルを取るということは難しい、チャレンジしてみるのもいいかもね。

ノーマル

オプション1つにミサイル、それからスピードが2段階取れれば上出来。スピードはとくに大事だ。

つづき

デモプレイはキミたちに攻略のヒントを教えているぞ

4ステージまででハマっている人はひと休みしてデモプレイを見てみよう。1、2、4ステージの模様を紹介している。これがけっこううまい。攻略の参考にできるぞ。

PHASE5-4
敵がうじゃうじゃ

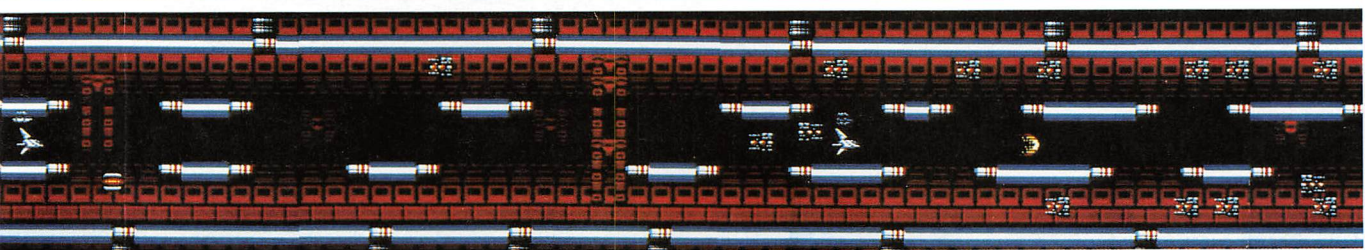
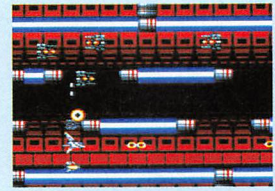
いよいよ５ステージの後半に突入。敵キャラの数の多さといったら前半とはケタ違い。とにかく敵がうじゃうじゃ襲いかかってくるので、もう休む間もなく必死に弾を撃ち続けるって感じ。だが、２種類の敵しか出現しないので、冷静に見極めればそれほどとまどうこともない。攻略パターンを見つけるのもそうむずかしくない。しかもそのうちの１つは、とくにプレイヤーを襲ってくるということもなく、倒せばカプセルを出してくれるという、まさに地獄に仏といった感じのヤツなんだ。しつこい敵との攻防の中にも、なんとかこいつは倒してカプセルをいただきたいところだ。

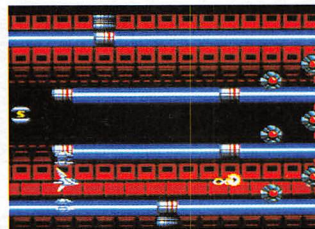
↑まず画面右はじから登場し、左へ向かって一直線に飛んでくる

↓画面左はじまでいくと次はプレイヤーめがけて飛んでくる。うまく移動してよけながら攻撃

オプションを上にして

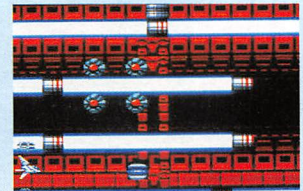
１番下に自機をもっていき、オプションを上向きにしていれば前方と上方はカバーできる。これである程度のりきれるぞ。

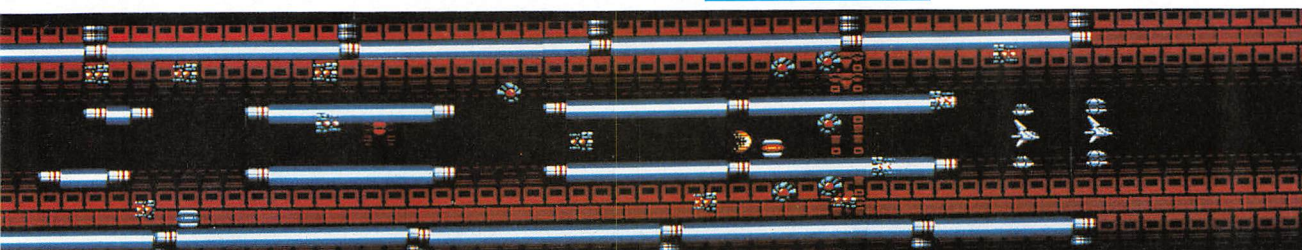
つづく

PHASE5-5
カプセル奪取！

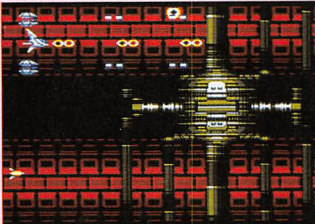
ここまでで装備が完璧なら問題はないが、まだパワーアップ不足ならチャンス。このステージの最後には、カプセルを出すキャラが２つ待ち受けている。ここで最終パワーアップをして、待ち受けるボスに備えよう。

↑実際は６匹いるが、壁がじゃましているので、２つまでしか倒せない。この２つはなんとしても倒し、カプセル奪取だ

うまくブラックホール弾を出せ！

カプセルの出現順序を覚え、最後でうまくブラックホール弾を出す。これはボスに備えて温存したい。

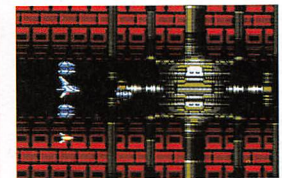
ブラックホール弾→ワイド(ニードル)→オプション→ミサイル→パワーカプセル→スピード

↑出現順序はこのとおり。頭にたたきこめ

↑さあ出た。取ったら弾を撃たないように

BOSS ナーガ

スペースマンボウの中で最強にして最大の敵がこの５ステージのボス、ナーガだ。丸い球状の物体が画面全体をグルグルまわり、プレイヤーに体当たりをしかけて襲ってくる。さらに８つの砲台からは絶えず火炎を８方向に放射し、プレイヤーの逃げ場を防いでしまうのだ。らせん状にだんだんプレイヤーににじりよってくるぞ。

↑始めは制止しているが、足をすべて破壊すると動き出す

↑足がなくなったところで攻撃をしかけてくる。コイツは画面を回りながら火炎を放射してくるのだが、この火炎は自分の弾で破壊することもできる。逃げてばかりでは勝てないぞ

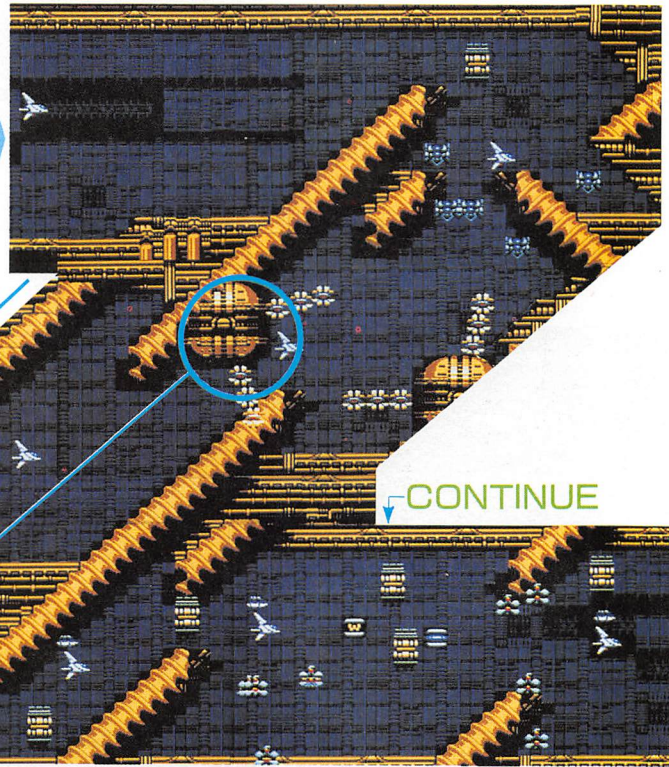
ブラックホール弾を使え

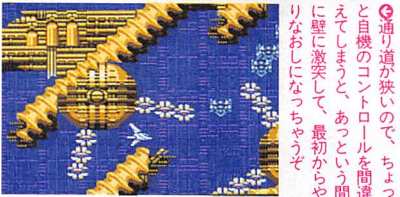
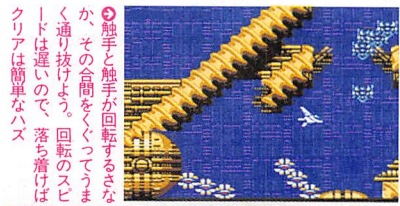
ブラックホール弾を使えば、いっきに敵に大ダメージをあたえられる。こうなればだいぶラク。

6 STAGE ダストエリア

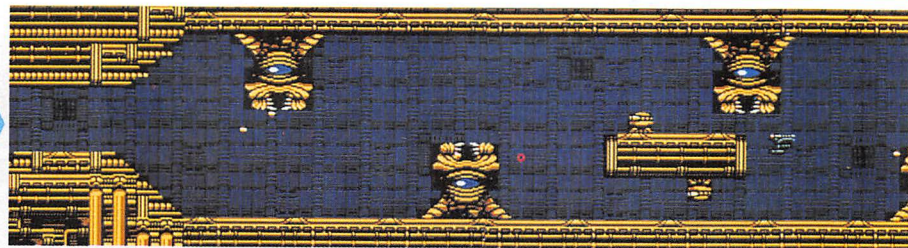
ここは地中の奥深くまで続いている、要塞内部の廃棄物処理場。中は複雑に入り組んだ構造になっている。

１ステージがナナメ上スクロールだったのに対し、この6ステージはなんとナナメ後ろにスクロールする。マップはさほど長くはないのだが、5ステージとはうって変わってスクロールスピードが遅いので、それ以上に長く感じられるはずだ。ある程度の装備があればとくに難なくクリアできるステージだが、オプションぐらいはないと最初のナナメスクロールは困難かも。

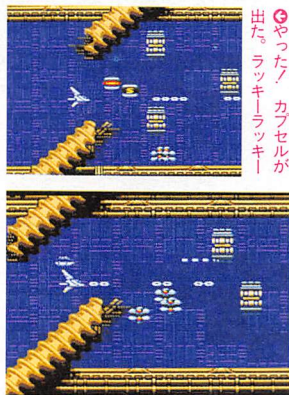
PHASE6-1
なんとナナメ後ろに！

画面が右に普通にスクロールしていって、壁が見えてくる。この先どうなるのかと思いきや、突如としてナナメ後ろにスクロールするんだ。ちょっと始めはとまどうところもあるだろうが慣れてしまえばなんてことはないぞ。

PHASE6-2
ナナメ後ろスクロール＋触手

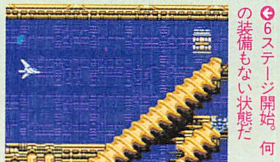
ナナメ後ろスクロール中、風車のような触手がプレイヤーの行く手をはばんでいる。６ステージの見せ場的存在ともいえる難所だが、あわてずもぐりこめば、わりとすんなりクリアできる。

➡触手と触手が回転するさなか、その合間をくぐってうまく通り抜けよう。回転のスピードは遅いので、落ち着けばクリアは簡単なハズ

⬅通り道が狭いので、ちょっと自機のコントロールを間違えてしまうと、あっという間に壁に激突して、最初からやりなおしになっちゃうぞ

復活パターンを伝授　CONTINUE

落ち着いて敵の動きをよく見きれば、やられる心配はないのだが、実はここのコンティニューポイントでは確実なパワーアップは望めないのだ。なぜなら、ニュークリアフライというハエみたいな敵を倒せばカプセルが出るのだが、このキャラ、カプセルを出したり出さなかったりと、けっこういい加減なヤツなんだ。まあ、運よくパワーアップできればそれにこしたことはないが、もしパワーアップができなくても、あきらめずに攻撃していれば、いつかはきっとカプセルを出してくれる!?　そうだ、あきらめてはいけないのだ!!

⬅やった！　カプセルが出た。ラッキーラッキー

⬆オプションまで装備できれば文句ナシ

不幸にして途中でやられた人は

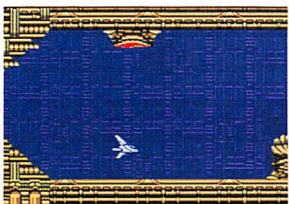
６ステージにはコンティニューポイントは１つしかないが、このステージの始めをスッピンの状態できり抜けるのはかなりキビシイ。そこで、特別にステージ最初の復活パターンを伝授するぞ。とにかく通路が狭いので進路の確保が重要となってくる。細かい動きが大切だ。

⬅６ステージ開始。何の装備もない状態だ

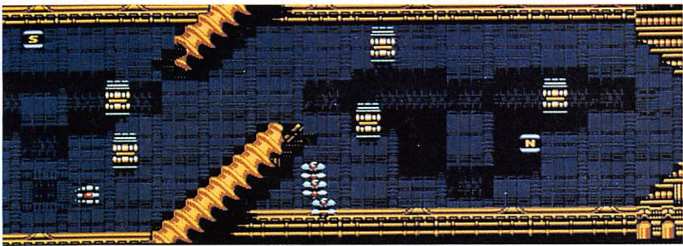
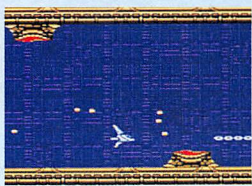
⬅敵をまず引きつけ、おびき寄せておいてからうまくかわそう

PHASE6-3
けっこうカタイやつ!!

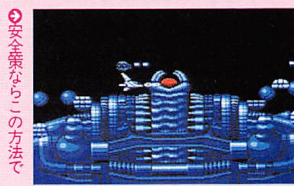
この6ステージに出現する敵キャラの中で、1番はごたえのある敵がコイツだ。突然ニョキっと頭を出し、弾を吐いてくるその攻撃には、うっかりしているとやられてしまうぞ。コイツはステージ中盤から後半にかけてずっと出てくるので、早めに攻略方法を覚えておくといい。

残像弾に注意!

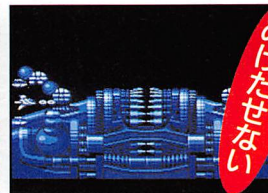
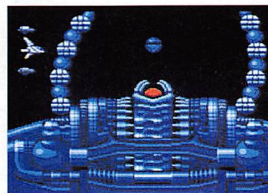
コイツは倒したと同時に弾を3発吐いてくる。やっつけたと思って油断していると…

⇧始めは縮んでいたのがそのうち頭を出す。弱点は青い目だからそこを連射だ

つづく

BOSS ゴルディッツ

このスペースマンボウに登場するボスキャラの中で、唯一6ステージのボスだけはほかのボスと違って下から出現してくるのだ。これに気をつけておかないと、自機を下のほうにおいていて、うっかりボスと激突なんてことになってしまうので注意しよう。それさえ気をつけていれば、こいつはわりとラクに倒せるはず。攻撃方法は2本の腕と、目ん玉から出す弾の2種類で、どちらの攻撃もじっくり見ていればなんてことはない。

⇦下にオプションがついているなら、ここで攻撃だ

⇨安全策ならこの方法で

ゲゲッ! ハマッタ!!

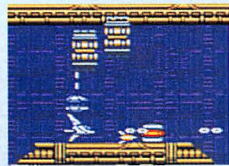
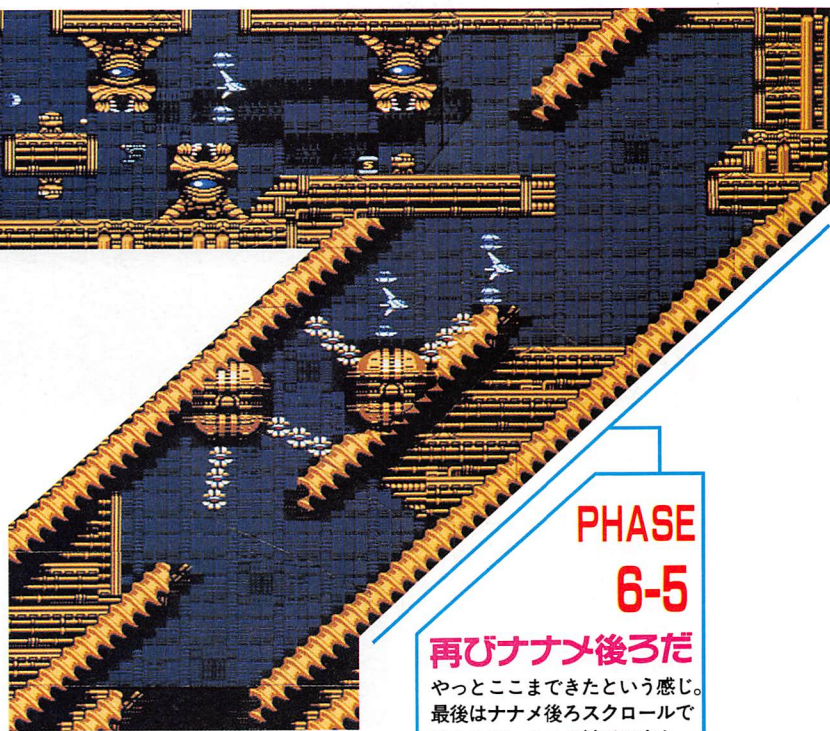
初心者はこのボスが振り回す手に惑わされ、下の写真のように手の左側にいってしまいがちである。しかしよく考えてみよう。ここでもしこの手が自機に迫ってきたならば、もうどうしようもない。そう、だから絶対こうならないよう注意しよう。

⇧こうなってしまっては終わり。弾を撃っていればこの手は動かなくなるが…

PHASE6-4
不意撃ちに気をつけろ

敵が2種類、重なっているところがある。こういうところは、意外にも不意撃ちをくらってしまい、せっかくここまで来たのに戻されてしまって泣くに泣けないことになってしまう。影に隠れている砲台には要注意だ。

⇦おっと、弾を出してきた

オプションで上に

撃っても撃ってもなかなか倒せないストーン。しかしコイツは正面からの攻撃には強いが、上下からの攻撃には弱い。オプションで側面攻撃だ。

⇧このキャラがストーン。オプションを上に向け、下から攻撃して画面上方に追いやってもいい

PHASE 6-5
再びナナメ後ろだ

やっとここまできたという感じ。最後はナナメ後ろスクロールで終わるが、ここで触手に当たってやられたなんてことだけは…

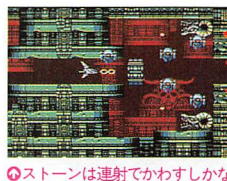
7STAGE 遺跡・洞窟エリア

いよいよ最終ステージ。今までの戦いで学んだ技を生かして一気にエンディングまで突き進んでもらいたい。

惑星アルフェード4の中心に位置する遺跡の中で戦うことになる。ここには巨大宇宙船、コードネーム"マンボウ"のシールドの中に入りこめるワープマシンがあるという。なんとしてもマンボウの太陽系進行を阻止しなくては……。

シンプルな敵の攻撃のわりにはなかなかきびしいステージだ。

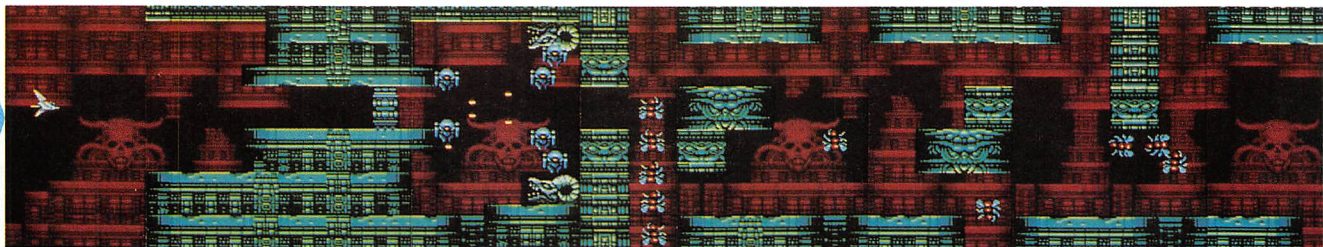
PHASE7-1
いきなりキビシー!!

スタート早々、いきなりストーンが道をふさいでいる。ここは連射連射で切り抜けよう。うまくかわしたと思った矢先、上下にはタウロスというジェネレーターが、拡散する弾とローパーライトという

↑ストーンは連射でかわすしかない

ザコキャラを吐き出してくる。すばやく倒しておけば安心だ。こいつの出したカプセルは必ず取ろう。

←弾の間をくぐり抜けて確実に敵をつぶそう

これからが本番なのだから。この後には、7ステージ最強のザコ、ブロッカーの登場だ。

START

ワープした先は宇宙だぜっ!!

人類が発見した巨大な超文明の遺跡群から発動した最終兵器マンボウの太陽系侵攻を食い止めるため、ワープゾーンをくぐって宇宙空間にいるマンボウの本体に近づくことができた。やつは今までにいくつもの星々をその強力な力で消滅させてきた強敵だ。この戦いが太陽系の運命を左右することになるぞ。

今までと違ってとにかく少数のザコキャラとあとは上下に動く隕石とレーザーに気をつけていればいいのだが、ザコの動きはいやらしいし、敵も味方も一瞬にして宇宙の塵にしてしまう極太のレーザーがとっても恐ーい。

このレーザーは、良く耳をすますと「ポワポワ」と言う音がする。これを合図に飛んでくるので、音がしたらすばやく隕石の陰に隠れよう。ポワポワ、ジョワー！　だぞ。よーく覚えておこう。隕石の陰ならレーザーを避けることができる。隕石の動きにはいつも注意しておこう。ずっと隕石に隠れているのがベストだ。もちろん隠れてばかりでは敵を倒せない。ヒットアンドアウェイで切り抜けろ!!

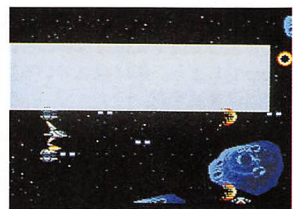
健闘を祈る！

不幸にして途中でやられた人は

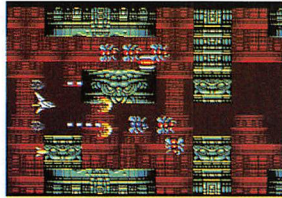
このステージにはカプセルが4つしか出ない。がんばってもオプション1個止まりなのだ。しかも4個目は、画面右下にちょろっと出てすぐに消えてしまうので本気で復活したい人はレーザーを先読みして前に前に行くようにしておけばいい。くれぐれもザコたちに激突しないように気をつけよう。もちろん極太レーザーにも注意だ！

↑これがこのステージでの究極の復活形態。オプションまで完璧に取るのは難しいぞ

PHASE7-3
極太レーザー!!

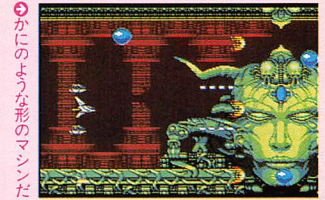
「ジョワー」という音と共に発射される極太のレーザーは、敵も味方も巻きこんで一瞬のうちに消してしまう。上に書いてあるように隕石の陰に隠れて避けよう。最初のうちはレーザーの発射間隔もあいているので避けやすいだろう。

↑一瞬、何が起こったのかわからないくらいインパクトの強いレーザー。敵も味方も一緒にあとかたもなく消え去ってしまうのには思わずかたずをのんじゃう

PHASE7-2
虫がゾロゾロ

ぞろぞろとブロッカーが自機の行く手をふさぐように現れる。こいつにはニードル弾よりも、ワイド弾のほうがよく効くみたいだ(まるで風邪薬だなこりゃ)。たとえショットパワーが落ちていても、この場合はワイドのほうがいい。それにミサイルの効果も見逃してはだめ。床のほうから出てくるブロッカーに当てているだけで、かなり楽に倒すことができるのだ。それから、プレイヤーの装備が充実しているとこの敵は弾を吐いてくる。壁に激突しないようにうまくかわすのだぁ! 残さず撃てば、カプセルもたくさんもらえるぞ。

⬆だんだん行き場がなくなってゆくよーぉ。ここはワイドで応戦といこう。ぽっと出る敵の弾にはくれぐれも気をつけてね

ワープするのだっ!!
ワープマシン

巨大宇宙船マンボウが張っているシールドを越えるには、このワープマシンを使う方法しかないようだ。額からガラス弾のようなクリスタルボールを出してくる。このボールは反射して何度も自機を狙ってくるが、ショットパワーが高ければ大丈夫だ。そして額を狙って数発ショットをお見舞いすると、やがてマシンが動き始めるのだ。そしてワープして宇宙へ突入!!

➡かにのような形のマシンだ

ここをねらえ

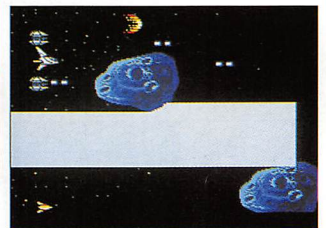
➡額のきらめく宝石を連射で攻撃するのだ。しばらくすると目が開いてワープ!

ワープ!!

PHASE7-4
レーザーがたくさん

ガンガンとレーザーが発射されてくる。めざすマンボウが近い証拠だ。敵も必死に防戦してくるぞ。ビシバシ撃ってくるレーザーのおかげで隠れる場所がなくなり、つらい思いをするのだ。おんなじ隕石にずっと隠れていると、そのうち丸腰のままレーザーに立ち向かわなくてはならなくなる。思いきってほかの隕石の陰に逃げこもう。背景の星の数が、少なくなってきたら、いよいよ今までさんざん苦しんだレーザーの生みの親マンボウのおでましだ。一体どんなやつが出てくるのだろうか。楽しみ楽しみ。

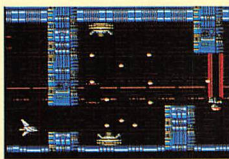
⬆うわーあ、やられちゃう。レーザーの前には敵も味方もないのだ

⬇レーザーの連発に思わずビビってしまうけど、落ちついて逃げよう

マンボウへ

いったい何が待ちうけているのか?

いやー、お疲れ様でした。これであとは大親分マンボウだけとなりました。ここまで来られた人たちなら何とか倒すことができる……と思います(かなり無責任な発言ではあるが)。でも、それだけでは終らないのがコナミのゲーム……。

2、3周目のおはなしだよん

おおっこれは!!

つっつらいなあ

めでたくゲームをクリアしても、まだまだ果てしない戦いが待っている。1面の巨大戦車の砲台が増設されていたり、攻撃が派手になっているのだ。1周目なんてちょろいとか思っている人はどうぞ。

担当者は語る

このアタックが最初のお仕事のⒶは「各面が変化に富んでいていい」といい、原稿を書いている私たちをそっちのけでどっぷりつかっているⓀも「自分でプレイするのもいいが、人がやっているのを見るのもおもしろいゲーム」と評している。難易度の設定の絶妙さが老若男女を問わず受ける原因か。マンボウ恐るべしである。

⬅激ペナ2からマンボウへとコナミのゲームに連続してはまった担当者

➡この編集部に入って早々、いきなりの大作にも引け目を感じない度胸の持主

こんなにいるので困ってしまう敵キャラ大全集

表の見方

名前	出現場所	攻撃方法	難易度	特徴の説明
ファルコン(青)	1	体当り	☆	だいたい4機編隊で飛んでくる。全滅させると、カプセルを出すぞ。
ブリッツ	1	体当り	☆	急速に自機に近づいてきて、体当たりをかましてくる。よけずに撃って破壊しよう。
ガンボート	1	レーザー	☆☆	短いレーザーを3本、撃ってくる。こいつが出現したらすぐに倒してしまおう。
ブラウニーA	1、2、3	体当り	☆	このキャラも編隊で襲いかかってくる。もちろん全滅させればカプセルが出る。
バンシー	1	ミサイル	☆	自分の両脇にミサイルをかかえて発射してくる。このミサイルは破壊できないので注意。
レーザーバンク	1	レーザー	☆☆	上にも横にも斜めにもレーザーを発射する。残しておくと後々やっかいだぞ。
ターレット1	1	弾	☆	こいつはレーザーバンクと違って弾を出してくる。2個倒すとカプセルが出るぞ。
ホーミングポッド	1	機雷	☆☆	機雷みたいなものを2つ出すぞ。もとを倒してしまうのがベスト。
ボルカノ	1	敵キャラ	☆☆	ハッチが開いてそこから敵が飛び出してくる。こいつももとをたたいておこう。
デストロイヤーII	1	敵＋弾	☆☆☆	地上から飛び立ってくる。弾も出すし敵も出してくる。しかも弱点のコアは狙いづらい。
ホーク	1	体当り	☆	ゆらりゆらりと飛んでくる。とくに問題とする敵ではないが、油断は禁物だ。
ファルコン2(黄)	2	体当り	☆	ファルコンが少しパワーアップしたもの。基本的な特性などは変わらない。
ストライダー	4	弾	☆	1回でもジャンプするとカプセルを出すという、ちょっと変わったヤツ。
ブリッツ2	2	体当り	☆	ブリッツがバージョンアップしたもの。やや動きが速くなった程度だから安心だ。
ターレット2	2	弾	☆	ステージ1にあった砲台とあまり能力は変わらない。ただ少し弾を多く出すようだ。
バトラー	2、3、5	体当り	☆☆	ステージ前半の中では1番カタイ敵だ。撃ち負けないように連射だ。
レイポッド	2	レーザー	☆	デフレクターフェンス(シャッターみたいなもの)にへばりついてレーザーを出す。
ヒュドラー	2	弾	☆☆	左右に移動しながら弾を3発吐いてくる。早く倒さないと画面全体が弾だらけに……。
サスペンダー	2	バリア	☆	上下に素早く動いている。伸び縮みするシャッターにはくれぐれも気をつけよう。
ローパライト	2、7	体当り	☆	サイロから出現して自機を襲ってくる。自機めがけてくるのが恐怖だ。
サイロ	2	敵キャラ	☆	敵キャラをガンガン吐いてくる。ちょっとカタイので根気よく弾を撃とう。
スティル	2、6	体当り	☆☆	ゆっくりゆっくりと自機を狙ってにじり寄ってくる。カプセルを出すので要チェックだ。
スクォンク	3	弾	☆	独特の動きで飛んでくる。その動きに慣れないと体当たりされてしまうぞ。

最後のどーんと敵キャラ大全集だ。ここに紹介したやつらは、あたりまえだがスペースマンボウに登場するキャラ。スペースの都合で、47匹のキャラしか載せられなかったが、これだけ知っていればもうキミはマンボウ博士になれること間違いナシ。

注)出現場所の項目の中にある数字は、出現ステージ数を表します。攻撃方法の項目の中にある敵、もしくは敵キャラとは、その敵から別の敵キャラが出現し、攻撃してくるという意味です。また難易度は☆で表し、☆の数が多いほど難しくなります。

キャラ	出現場所	攻撃方法	難易度	解説
ソリアン	3	障害物	☆☆☆	バリアを吐く強敵。画面の上下を左右に移動する。かなりカタイので連射が必要だ。
ラッシャー	3	レーザー	☆☆	いきなり出てきて短いレーザーを吐く。出てきた一瞬をたたくしかない、やなやつ。
クレーター	3	敵キャラ	☆	ラッシャーの発生源。他に何もしないし、見逃してもいいなと思うけれどもね……。
ナーバス	3	機雷	☆☆	上下にフワフワと動いて機雷を出す。速攻でやっつけたいところだね。
オクトパス	3	体当り	☆	1周目では自機の背後に現れて、ゆっくりと近づいてくる。動きがかわいい。
ライフストーン	3	弾	☆☆☆	生命石である(直訳)。中央部を連射することによりその機能が停止する。
モニター	4	弾	☆☆☆	上下左右に一定に動き、渦巻き状の弾を吐く。耐久力が高くブラックホール弾は無力。
ローリング	4	体当り	☆	ぐるぐると群をなし回転している。中に入っていれば発砲されないので安心だ。
バトライト	4	弾	☆☆	上下左右のすき間からしか攻撃できない。赤く光る弾は破壊できるのでらくちんだ。
ハイドビハインド	4、6	レーザー	☆☆	物陰に隠れていて自機が近づくと近寄ってきてレーザーを吐くサイテーなやつ。
スクォンクB	5	弾	☆	宙に浮いていて弾をばらまくだけの敵。さっさとかたづけよう。こいつは群れている。
トレイル	5	体当り	☆	大量の編隊で襲ってくる5ステージ最大のザコ。一度画面端に着くと体当たりしてくる。
ハオカー	5	バリア	☆☆☆	障害物。真中のプラズマが消えているときに通過せよ。タイミングにずれがある。
アルプ	5	なし	☆	おいしいボーナスキャラ。5ステージのパワーアップはこいつによってなされるのだ。
ラダー	6	弾	☆☆☆	伸び上がって弾を吐く。目が開いたときにしかダメージを与えられない。
ストーン	6、7	体当り	☆☆	何にも攻撃してこないかわりに恐ろしくカタイ。撃つと反動で下がるのを利用しよう。
カグホイール	6	体当り	☆	オランダ風車のようにくるくる回っている。腕の間にうまく入りこめば楽勝だぜ。
ニュークリアフライ	6	体当り	☆☆	蜂のようにブンブンとうるさい。たまにカプセルを出すので要チェックのキャラだ。
ターレット6	6	弾	☆	何のへんてつもないキャラ。たまに他の敵の陰に隠れていたりするので注意かな。
タウロス	7	敵＋弾	☆☆	ジェネレータの機能を持つ砲台。早めにやっつけておいたほうが無難だね。
ブロッカー	7	体当り	☆☆☆	隊列を組んでやってくる虫のようなキャラクタ。ワイド系のたまが有効のようだ。
キュート	7	なし	☆	最後のおかずキャラ。出現後、すぐに消えてしまうので、見失わないように。
コカトリス	7	弾	☆☆	身なりはちゃちいけど、円を描いて飛んでくるその動きはなかなかいやらしい。
ライフストーンの弾	3	体当り	☆☆	いやらしいといえばこの弾のことをいうのだ。本体を早めに倒してしまいましょう。

楽しんでいただけましたか？

FAN ATTACK

維新の嵐がぜったいおもしろくなる

いしんのあらし

維新の嵐

光栄
☎044-61-6861
発売中

媒体	ROM
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	内蔵SRAM/PAC
価格	11,800円※

媒体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円※

※サウンドウェア(維新の嵐のGMの入ったCD)付きはプラス2400円です。

第1部は維新の嵐のコツを総まとめ。第2部は尊王・公議・佐幕の各思想の代表3要人の序盤戦を攻略。第3部では1月号につづき、海援隊を結成した龍馬のその後を追う!

ATTACK 第1部 要人の生き方

維新の嵐の世界で要人はどう生きるべきか。こう書くとものすごく重たい。ほとんど哲学やら宗教の世界に入ってしまいそうで怖い。軽くいってしまうと、この記事は「どうすればゲームの世界で要領よく生きられるか」を総まとめしたものです。

要人の成長過程を5段階に分け、これを小目的にすることで、いままでこのゲームがよくわからなかった、という人も、これからはじめる人も、みんなで維新の嵐を楽しもう!

その1 自己をみがけ!

どの要人も、ゲーム開始直後は能力はたいして高くない。まわりにいるほかの要人のほうがずっと高かったりするのだ。自分より能力の高い要人を説得するのはえらく難しい。かぎりなく不可能にちかいが、可能だ。画面のなかの数字ではかなわなくても、プレイヤー自身の精神力や体力、運、カンといったもので対抗することができるのだ。とはいっても、これはものすごく精神力を消費するので、やり続けているとゲームがイヤになってくる可能性が高い。ゲームをプレイしている、というより精神修養をしている、という気分になってきたりするのだ。これではいけない。もっと要領よくプレイできるようにしないと。

要領よくゲームを進めるためには、あたりまえだが、まわりにいるほかの要人よりも能力が高くなるまで剣道場で修行したり学問所で学んだりすればいい。要人の能力は、学力、武力、先進性、思想の強さの4つに分けられ、それぞれ右上の図のようにいくつかの方法で上げられる。

学力、武力、先進性の3つは最高200まで上げられる。思想の強さは、自分の支持している思想の値が100になっているのが理想だ。すべての能力が最高になっていれば、超要人として生きることもできるだろうが、そこまで能力を上げているうちに日本中敵だらけになってしまってはつらい。能力上げにかける時間とその後の展開を考えると、学力と武力は150くらいでOK。先進性は130以上をねらいたい。思想の強さは100だ。

では、能力を上げるときのコツの話をしよう。

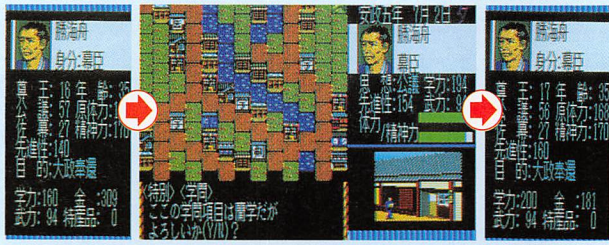
武力:思想に関係なく剣道場でしか能力を上げられないので、コツはない。

学力と先進性:公議思想の要人は長崎の町にある海軍伝習所、尊王・佐幕思想の要人は蘭学校で学ぶのがいちばんいい。学力はそう苦労せずに150くらいは行ける。先進性は面会も多用してすこしずつ上げるといい。

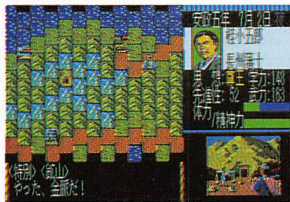
思想の強さ:道行く平凡な要人を思想説得する。説得に勝ち続ければすぐ100になる。

能力を上げる方法の一覧

- **武力**——剣道場で修行
- **学力**——藩校、学問所(国学、儒学、蘭学)、海軍伝習所で学ぶ
  - ※蘭学、海軍伝習所では先進性も上がる
- **先進性**
  - 学問所(蘭学)、海軍伝習所で学ぶ
    - ※学力が上がる
  - 先進性の高い要人に面会する
    - ※思想、信頼度に影響
- **思想の強さ**
  - 藩校、学問所(国学、儒学)、海軍伝習所で学ぶ
    - ※学力が上がる
  - 思想の説得、面会をする
    - ※先進性と信頼度に影響

●赤字は尊王、青字は公議、緑字は佐幕の思想に影響

↑勝海舟の学力は最初160なのが、蘭学を学び200なった。蘭学を学ぶと先進性も上がる

その2 一攫千金も夢じゃない

剣道場や学問所に通ったり、精神力や体力を回復させるために宿屋に泊まったりするにはお金がかかる。1か月に30両ほど支給されるのだが、これだけではとうてい食っていけない。すぐに金が足りなくなってしまう。そこで、江戸の町などにある任侠へ行って丁半賭博をやったり、村へ行って特産品を値切って仕入れて町へ行って売ったりすることになるのだが、ここはひとつ、一攫千金をねらって鉱

掘り続けること1週間。やっと出た出た金が出た。これでとうぶん食いつなげるゾ

山で金を掘ることをお勧めしたい。なかなか金脈にあたらないのでイライラすることもあるが、あたると一気に金300〜500が手に入るのだ。

その3 説得は要領よく心服まで

説得と要人の能力と身分の関係について。身分と先進性は説得全般に影響する。あらかじめ高くしておきたい。そして、思想の強さは思想説得をするときの押しの強さに影響し、学力と武力は会話を進めるときの攻め方に影響する。

では、説得してみよう。はじめから思想説得するのは危険なので、信頼説得をしてみる。マップ内要人を調べて、自分と同じか下の身分で能力、とくに先進性の低い要人を探す。できるなら自分のいるヘックスから5歩以内のヘックスにいるといい。説得を選んだあと、5ヘックスまでは移動できるからだ。説得する要人を選んだら、その要人の能力データをメモしておく。ここが重要。能力のデータによって攻め方を考えるのだ。で、説得する要人のいるヘックスまで移動する。説得か面会か聞いてくるので、説得を選ぶ。続いて思想説得か信頼説得かを聞いてくるので、信頼を選ぶ。さあ、説得がはじまった。はじめにやるのは、向かい合うときの表情決め。これがどう影響するのかは、イマイチわからないので、「普通」を選ぶことにしよう。グラフィックが表示されてターン1になる。どんな話題を選ぶのか聞いてくるので、相手の表情を見て、笑っていたら能力、ふつうか怒っていたら俗事を選ぶ。

信頼説得は信頼値100をめざしてとことんやろう

「俗事の話で相手を笑わせておいて能力の話でバーを押す」のがセオリーなのだ。ターン10までセオリーどおりやればたいていうまくいく。

コツの話。俗事は、冷静に、酒を肯定するか金銭欲を否定するのがヒット率が高い。この2つでダメなら、肯定と否定を入れ換えたり、女遊びを否定するのがいいだろう。その要人に俗事のどういった話がヒットするのかはしっかりメモしておくように。このメモは武器になる。能力の話でバーを押すときは、相手の能力データでいちばん高いものを、自分の能力で武力のほうが高い場合は肯定し、学力のほうが高い場合は否定するのがいいようだ。これでバーがあまり押せなかったときは、自分の能力でいちばん高いものを肯定するといい。また、相手が笑っているときは、めったにバーを押し返されないから、つねに熱心に話すように。

一発目の説得に成功したら、どんどんいこう。俗事のパターンと相手を押せる話がわかっていれば、ほとんど無敵だ。同じ要人を連続して説得し続け、一気に心服させるのがベスト。とくに、屋敷にいる要人はめったに移動しないから、精神力が減ったら宿屋に泊まって精神力を回復させてから説得に行くくらい余裕を持っていい。精神力を回復させてから行ってみると、相手は精神力が減ったまま。1回の信頼説得で増える信頼値はどんどん上がっていくはずだ。

その4 自藩からおとすのがセオリー

何人か同志要人もでき、自分の能力にも自信が出てきたら、自藩の藩主を信頼説得してみよう。自分の身分が家老か重臣になっているか、自藩の重臣から信頼値40以上を得ていれば自藩の藩主に会える。

自藩の藩主と自分の思想が違うときは思想説得で藩主の思想を変えてからでないと信頼説得できないのでかなりつらいが、ときには、どこぞの要人が自藩の城へやってきて藩主の思想を変えてくれることもある。いつもマップ内要人の一覧で藩主の状態を調べておこう。

また、説得に行くときは、藩主に会える同志要人を全員連れて行き思想説得させ、藩主を疲れさせるのも有効だ。

その5 藩政を握ればこっちのもの

藩主を心服させると、まず藩兵が使えるようになる。藩兵は各藩に第1と第2の2つの部隊がいる。このうち、第1部隊は城の守備専用なので、城から移動することはできない。そのくせ番だけはまわってくるのでめんどうだ。「指示ー藩兵」で第1部隊は待機中にしておくといい。第2部隊は攻撃用の部隊で、要人のようにふつうに移動できる。ただし、いちどに4ヘックスまで。藩によって藩兵の兵力は大幅に違っていて、薩摩藩や長州藩は6000〜7000人もいるのに、宇和島藩や熊本藩は2000人といったところ。こういう藩兵の少ない藩の藩論は、自分の藩兵で攻撃して変えることができる。

藩兵の威力は大きい。いくつかの藩の藩政を握っていれば威力は絶大

もちろん、藩兵の多い藩でも、数藩の藩兵を集めて攻撃すれば落ちる(33ページの例参照)。藩兵による藩論変えは、自分がなにをしているのかに関係なく、藩兵だけでできるので、かなり有効だ。

藩主を心服させると、毎月1回藩政コマンドを実行できるようになる。藩政コマンドでは、自分と思想の違う家老や重臣を降格させたり、逆に自分や同志要人の身分を上げたりすることができる。これはものすごく有効だ。自分の身分が上がれば、説得が有利になるし、他藩の重臣や家老、藩主にまで直接会うことができるようになる。自分が藩士だった場合、最初の藩政コマンドで重臣に昇格させて、つぎの月に家老に昇格させればいいのだ。また、藩の財政面では、藩兵の人数を増やすのが重要。藩兵が増えれば武力による思想変えがやりやすくなる。石高上げや共鳴度上げにはそんなに金をかけなくていいようだ。

藩主を落とせば一気に道が開ける。維新の嵐にハマリまくってしまうんだなあ。

ATTACK 第2部① 尊王思想

薩摩藩士 西郷隆盛

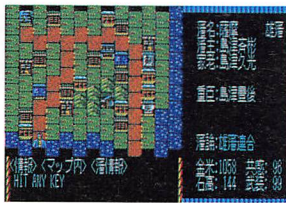
さいごう・たかもり　薩長連合の密約を桂小五郎(木戸孝允)と結んだり、勝海舟相手に江戸城無血開城を成功させたりしたことで有名。倒幕の立役者の1人だが、のち、不平士族に推されて反乱を起こし(西南戦争)、明治政府軍と戦ったすえ敗れて自決。

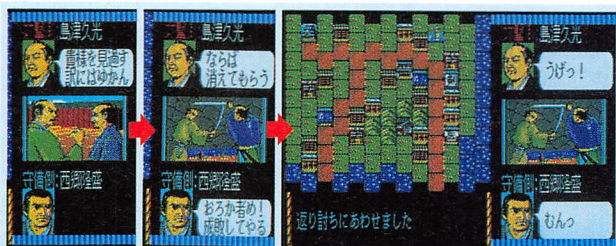
いきなり命をねらわれた

タイプ別アタックとしてシナリオ1の尊王派、薩摩藩士・西郷隆盛で挑戦してみよう。

ゲームがはじまったとき、西郷は鹿児島の町の南側にいる。明治維新史に名の残った志士として、能力にはかなりのモノがあるだろうと期待して見てみると、う〜ん、そのへんにいるヤツとたいして変わらないなぁ。まあ、とりあえず西郷のおかれた状況を把握するために、町をひとまわりしてみよう。

鹿児島の町の北側には薩摩藩の城があり、藩情報で薩摩藩の内情を見てみると、藩論は雄藩連合(公議思想)だった。とうぜん藩主・島津斉彬も公議思想で薩摩の藩政を握る日は遠い。

藩士クラスではじめるときは、自藩の藩主を心服させて藩政を握り、プレイヤー要人の身分を上げて、説得を有利にするのが目的達成への最善手なのだが、能力にはだいぶ差がある。これではそうそうかんたんには説得できない。まあとりあえず家老から信頼値40を得るまでは藩主に会うことさえできないのだから。薩摩藩の藩政を握るためには、家老の島津久光の説得に目的をしぼっていこう。

薩摩藩の藩論は雄藩連合で西郷の思想と異なる。最初の難関は自藩の攻略だ

そうこうしているうちに、身分の高い要人が近づいてきたので調べてみると、家老の島津久光だった。うわさをすればなんとやら。しかし、久光は期待に反して公議思想のうえ能力は西郷よりいい。しかたなく、ほんの少しだけ勝っている武力を上げようと、剣道場で修行することにした。ところが、とつぜん音楽が変わり、久光が脅迫してきたのだ。思わず屈伏しそうになったが、冷静に無視するを選ぶと切りかかってきた。ほんの少し西郷のほうが武力が上だったせいか、返り討ちにあわせることができた。しかし、西郷もダメージを受け、しばし武力の向上に励むことにした。しかし、久光はめげずに攻撃してきた。思わず、「ひさみつぅ〜/」といいたくなってしまった。

薩摩藩家老の島津久光は執拗に西郷隆盛を攻撃してくる。西郷はほとんど返り討ちにするが、もし久光が死んでしまうと、西郷の目的達成の大きな障害になってしまうのだ

桂小五郎を同志に迎える

久光のしつこさに負けた西郷は、鹿児島の町をあとにし、自分の能力アップと同志を求めて旅に出ることにした。

勢力地図を見ると尊王思想の藩は少なく、近くには熊本藩と長州藩しかない。薩摩藩の近くにある熊本藩は小さな藩で、家臣にも頭の良さそうな要人は見当たらないが、ただ1人、横井小楠は別格だ。先進性も学力もほかに類を見ないくらいにすごい。しかし、かなしいかな公議思想。とても西郷が説得できる相手じゃあない。それじゃあ長州まで足を運ぶことにしよう。

長州へ向かうとちゅうで長崎に立ち寄り、ここで少し能力を上げておくことにした。ところがまたしても久光が/　西郷は久光を無視しながら武力アップにつとめていたが、久光は何度となく攻撃してくる。またも西郷は久光によって旅に出された。

長州藩の城は萩にあり、ついてすぐ要人の一覧をながめた。まっさきに目に付いたのは桂小五郎だった。しかし、西郷はまだちから不足なので、学力も武力も西郷より劣る、重臣の周布政之助を説得する。あと少しというところで周布は逃げるようにして町の南側にいってしまうが、おいかけっこをしながらなんとか心服させて、周布を同志にする。同志ができると説得も楽になり、続いて周布と同レベルの能力の、家老の益田右衛門介も説得できた。能力は低いが家老というのは魅力だ。同志にしてなんとなく落ち着いた。そして、桂小五郎を3人がかりで説得し、少しずつ信頼値を得てついに同志に迎える。長州藩は家老を心服させているので、いつでも藩主を説得できる。明るい兆しの見えたとき、またしても久光/　この野郎/　しつこいにも限度がある。

桂小五郎

尊王派、長州藩士。先進性は低いが、学力と武力はかなりいい。プレイヤー要人としても選択できる。

長州藩を落とすめどがつき、西郷が薩摩藩の藩士だというのを忘れていたせいか、久光の執拗な攻撃に頭にきたせいか、桂小五郎と西郷で、久光に先制攻撃を仕掛ける。久光は学力は高いがバカである。かなりの深手を負いながら、まだなお攻撃してきた。西郷はとどめとばかりに応戦し、久光は残りの原体力が7という重症を負い、命からがら逃げていった。

大切な同志は、心服させた後も説得して、信頼値を上げよう

冷汗ながら江戸へと向かう

原体力が極端に低くなった久光を、このさい説得してしまおうと、あとを追う西郷以下4士。やっと追いついたのは長州重臣・周布政之助で、さっそく思想の説得をしたところ、かえって説得されてしまった。瀕死の負傷をしながら、それにもまして久光のハイパワーに、思わず同志にしたくなったが、久光はすでに逃げたあとだった。

ところで西郷は所持金が心細くなってきた。久光のせいで湯水のごとく金が消えていったのだ。しかたなく西郷は金鉱掘りに、同志たちは花のお江戸へ向かわせた。西郷はかなりの強運の持ち主のようで、わずか2日で金を掘り当てた。そんなに出るものなのかと桂に掘らせたところ、なんと3日で2回も掘りあてた。西郷のほうもしゃにむに掘ったが、それっきり出ることはなく、20日ほどムダにした西郷は急いで江戸に向かった。

西郷が金鉱掘りに夢中になっていたころ、桂にとんでもない災難が降りかかってきた。岡山から堺にでた周布と益田は、堺の関所を通り、東海道を江戸へと向かっていた。1日遅れで桂もそのあとを追って、堺の関所を通ったときだ。いきなり御用ときたからたまらない。久光に切りつけたせいだろうか？　とにかく桂はあやういところで難を逃れ、2度と関所には近づくまいと胆に命じた。

いつものように関所をとおり抜けようとしたら、とつぜん「御用だ！」なんて

先に江戸に着いた周布と益田、おそるおそる江戸まできた桂たちは、西郷がくるまで熱心に能力アップに励んでいた。そのころ西郷は、公議思想の藩主たちによる、猛烈な説得攻めにあっていた。プレイヤー要人にとってもっとも怖いのは、説得によって一番思想(西郷は尊王)が変わると、即ゲームオーバーになること。不十分な能力の上、西郷は最低の身分で、相手は最高の身分。圧倒的な力の差で、じりじりと公議思想に引きずられる西郷の、情けなさったらありゃしない。説得しにきた連中相手に逃げたり、切りつけたりしながら江戸までたどりついた。

同志たちは順調に能力を上げていて、すでに西郷を越えている。江戸についた西郷がまず最初にやったことは、能力の低い要人を同志に説得させて、へとへとになったところを西郷が説得し、尊王の割り合いを強めるというセコい行動だった。しかし、一番思想の弱い西郷は、そんな相手を説得するのにさえひと苦労するしまつ。まだまだ先は長い。

機は熟した。いざ郷里へ

江戸には魅力的な要人が何人もいる。学力の秀でた福沢諭吉や中浜万次郎、先進性の高い勝海舟など。西郷が江戸で得た同志もその1人で、身分こそ志士だが、武力にかけては右に出る者はいないという志士・千葉周作である。周作は学力が使いものにならないくらい低かったが、学問所で修行させたら、なかなかのものになり、桂ともどもかなりの戦力になった。勝手気ままに動きまわるほかの要人たちに、「このふたりにだけは、ちょっかいださないほうが身のためだよ」と、心のなかでつぶやいた。

老志士・千葉周作の一太刀をあび、あわれ長野主基は深手を負った

江戸での西郷はもっぱら武芸に励み、ときたま説得と宿屋通いの日々を送っていた。その成果が周作ひとりというのは、少し不満も残ったが、周作のようにアブないヤツを仲間にするのもいいだろう。

周布と益田も武力を上げ、西郷の説得にだいぶ貢献するようになった。

桂は学力も武力も、もとから良かったが、武力では周作に引けをとらないし、学力でも西郷に比べればはるかに良い。

そろそろ鹿児島にもどって、薩摩藩をいっきにおとすべく、みんなで江戸をあとにして、薩摩へとむかうことにした。

途中、金銭難におちいった周布と周作を、金鉱掘りに行かせることにし、のこりの3人は薩摩をめざした。

薩摩につくと、藩主の島津斉彬が病没したらしく、島津忠義が藩主になっていた。

昨日の敵は今日の友!?

島津久光

公議派、薩摩家老。学力はいいが、血の気が多いのかやたら攻撃してくる。でも武力はそんなに高くない

まずは久光を落とすのが先決で、益田に思想の説得をとことんやらせた。久光の思想が尊王にかわり、体力と精神力が底をつき、弱ってきたところを、すかさず西郷が信頼説得をする。

効果は満点で、久光はひたすらおし黙り、まるで心服させられたがっているようだ。

とはいうものの、なにぶん相手は家老なので、油断は大敵だ。へたに図に乗ると、大きく反発をくらってしまう。また、夜が明けると体力が回復してしまうので、益田に適当に説得させて疲れさせ、弱ったところを再び西郷が説得していく。

島津久光の反発攻撃はとても強力で、藩主といえども例外ではないのだ

こうして得た貴重な信頼値がやっと80を越え、とうとう久光を心服させたとき、いいしれぬ喜びがわいてきた。おもえばここまで久光ひとりに、振り回されてきたからだろうか。

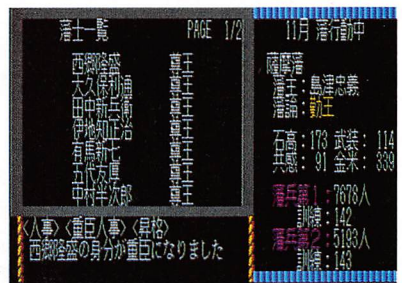
あとは藩主を落としさえすれば、ようやく最初の目的を達成できるぞ。

藩主を説得して藩政を握れ

新しく加わった同志・島津久光と益田とで、いよいよ藩主の思想説得に向かわせた。

説得に向かった久光と益田の家老コンビは強力で、あれよあれよというまに、思想を尊王にかえてしまった。とくに久光の「聞く耳もたん」攻撃はパワーがあり、心強い。

やった！　やっと重臣になれたゾ！　来月は家老だ

久光のときと同じパターンで、約10日後に藩主・島津忠義を心服させることに成功し、同志にむかえることにした。同志要人は5人までなので、かわりにいまだに金鉱にこもっている周布政之助を放任した。

藩政を握ったうれしさから、藩兵を動かしまわっていたら、月末の藩政コマンドになったので、適当に予算などを決め、念願の人事でようやく西郷隆盛は薩摩藩の重臣に昇格できた。

ATTACK

第2部② 公議思想

幕臣 勝海舟

かつ・かいしゅう　幕臣でありながらも公議派で、開明的な思想の持ち主。先進性の高さは秀でている。かの坂本龍馬はこの勝海舟の影響を多大に受け、現在に名の残る人物に成長した。薩摩藩士・西郷隆盛との申し合わせによる、江戸城無血開城は有名。

先進性と学力を武器に

明治維新という歴史的イベントを、幕府側の要人という立場からプレイしてみると、いったいどうなるのだろうか。ここでは、公議派の幕臣・勝海舟をプレイヤー要人に選んでみた。

勝海舟は、江戸の町の南側にいた。ちょっと能力を見てみると、先進性が高く、学力もちょいとしたものだった。ただ、武力と原体力がじゃっかん低めなのが少し気になったので、剣道場と宿屋へ何度か通わせた。

江戸には毎日、何人もの要人が出入りしている。だから、朝になったら要人の一覧を見るようにしていた。でも、江戸には町に定住している要人もけっこう居て、そのなかには優れた能力の持ち主もおおい。

勝海舟はそのなかで、とくに学力に優れていた、幕臣・福沢諭吉に目をつけた。福沢諭吉は同じ公議思想で、勝海舟より学力があり、先進性もまあまあある。でも、武力は最低クラスで、ちょっとつつくと死んじゃいそうなほどだ。

説得には体力と精神力が大きくひびく。勝海舟の精神力と原体力を最高までひきあげ、福沢諭吉の家に行き、夜明けを待った。移動で使った体力は夜明けとともに原体力まで回復する。さあいよいよ説得だ。

はじめから、信頼値を与えている要人がいるというのは、うれしいかぎりだ

おなじ公議思想なので、気楽に説得することができ、落ち着いて我慢強い方法をとった。

相手のいちばん優れた能力が、こちらを上回っているので、なかなか一気には決められない。夕方にもなると、体力が心細くなってきたので、宿屋へ向かうが、福沢諭吉から得た信頼が、いくつになったか見たくなり、与えている信頼値の一覧を見ると、おやっ？　知らないヤツから信頼されてるではないか。しかも、説得して信頼値をすこし得れば、心服させることができるほどだ。その要人は、奉行・大久保一翁だった。なかなか有能な要人で、学力はあなどれないものがあり、先進性もまあまあいい。ただ奉行にしては武力は低めで、こうなったら福沢諭吉とあわせて同志にして、学力トリオを結成するゾ。

そうそう、それともうひとり、幕臣・男谷精一郎にも信頼値を持っていた。男谷精一郎はバリバリの武士で、武力が180を越えているのは魅力だ。学力トリオを結成したら、用心棒にでもやとってみるか。

夜が明けて、さきに大久保一翁を説得しに行くと、かんたんに心服させてしまったので、同志にして、いっしょに福沢諭吉を説得しに向かう。

ところが、大久保はコンスタントに福沢を説得していくが、勝はどうもうまくいかない。これでは大久保のいる意味がないので、大久保には剣の修行をさせに行かせた。勝と福沢の一騎討ちとなったわけだ。

勝の気合がこもった説得が続く。少しずつ、勝を信頼していく福沢。なぜか、だんだん勝のペースになっていく。そしてようやく福沢諭吉を心服させるのに成功した勝は、うれしさのあまり、うっかり同志にするのを忘れてしまったのだ。しかたなく、もういちど説得するが、ここから福沢ねばる。結局2日間もねばられて、勝は心身ともに衰弱していた。

「うあ〜あ」と勝が背伸びをしていたら、会津重臣・神保修理なる者が脅迫してきた。せっかくいい気持ちでいたものを、なんてやなヤツだ。と思いながら無視したら、切りつけられてしまった。う〜むこれはまずい。が、しばらく逃げていたら、どこかへ行ってしまった。

大久保一翁
奉行のわりに武力は低いが学力は高い。勝に対して、はじめから信頼値を65持つ。プレイヤー要人にもなる

福沢諭吉
公議派の幕臣だがそれほど思想は強くない。学力は秀でていて先進性も高いが、武力が極端に低いのが気になる

尊王派のこりない面々

勝が不定な輩に襲われ、学力トリオは震えあがった。というよりむしろうざったかった。このあと学力トリオは剣の修行に励むが、尊王派の執拗な攻撃は続く。いちばん回数が多くて弱かったのが、会津重臣・神保修理。あとは回数はそんなになかったが、強かったのが土佐藩士・岡田以蔵、志士・千葉重太郎、長州藩士・桂小五郎の3人だ。いちどだけ、勝が重太郎と以蔵に連続で襲われたときは、さすがにアオかった。原体力が一気に200から47まで落ちたのだから。そのとき勝は、ちょうど宿屋にいたので、そのまま泊まりこみ、大久保と福沢でふたりを説得攻めにして、あやうく難を逃れることができた。

この尊王派の連中のせいで、生傷がたえない勝は、治療代の出費がかさみ、ふところがさみしくなってきたので、金鉱掘りに出かけた。しかし、街道では尊王派の血の気の多いヤツもうろついている。用心していかなくては。

神保修理
会津藩の重臣。学力、武力とも高くはない。勝海舟をはじめ、公議派にしつこくつきまとう、熱心な尊王派だ

岡田以蔵
土佐藩士。「人斬り以蔵」と呼ばれたように、武力の高い尊王派。公議派と佐幕派には危険なので要注意だ

千葉重太郎
剣豪・千葉周作の弟なので、武力は高いが、べつだん秀でてはいない。尊王派のわりには怖い印象はない

めざすは土佐の坂本龍馬

勝が甲斐の金鉱にたてこもり、金を掘り当てるまで約3週間がたった。そのころ、江戸で修行に励んでいた、福沢と大久保の2人も、学費がかさんで、金銭難におちいったので、金鉱へと向かった。2人ともたいした成長ぶりで、福沢などは武力が42しかなかったのに、いまでは130を越えている。勝もときたま剣道場で鍛えていたせいか、以蔵などに襲われても、やっぱり痛いけど、まえほどダメージはくらわなくなっている。また、福沢と大久保には蘭学も学ばせていたので、先進性もそこそこ上がっている。

勝はもうそろそろ、同志を増やすなり、どこかの藩を落とすにかかるなり、考えなければいけない。でも、3人だけでは心細いので、明治維新史では英雄的な存在の、公議派の要人、土佐藩士・坂本龍馬を獲得に、一足先に土佐へと向かった。

坂本龍馬

土佐藩士。明治維新史の英雄的存在。その人柄からいまだに根強いファンもいる。初期能力は武力以外は低い

龍馬は土佐の高知の町で、おとなしくしていた。勝がさっそく説得に向かうと、龍馬は尊王思想になっていた。龍馬の情報を見ると、確かにわずかながら、尊王が一番思想になっている。しかたなしに、思想の説得をはじめた勝。龍馬は意外とあっけなく公議思想になった。旅の疲れもあり、勝は宿屋に泊まった。

つぎの日には、はやくも金を掘り当てた大久保が土佐に向かう。福沢はまだ金がでない。勝は大久保がくるなら、もうすこし寝ていることにした。そのとき、龍馬の家から何者かが移動していった。どうやらそれは龍馬らしく、朝早く土佐に帰った岡田以蔵を説得している。と、思ったらすぐ自分の家にもどっていった。なにやらいやな予感がして、夜が明けてすぐ龍馬の情報を見てみると、また尊王になっていた。こうなりゃ休んでられんと、龍馬に続けざまに説得する勝。そのとき、またしても以蔵が襲ってきた。すっかりむきになった勝を、意外にも龍馬が助けてくれたのだ。

傷心の勝、江戸へもどる

龍馬は以蔵を説得している。以蔵は勝に襲いかかる。勝は龍馬を説得する。う～む三角関係だ。でもここで勝が以蔵を説得し出したら？　とりあえずやってみたら、効果は満点。龍馬のおかげで尊王の弱くなっていた以蔵は、あっけなく公議になって、どこかへ行ってしまった。

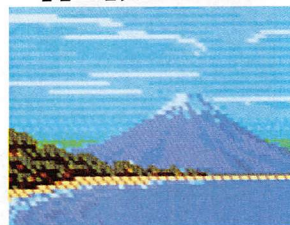
そうこうしているうちに、大久保がやってきた。福沢はいまだ金鉱掘りだ。ふたりの説得攻撃に龍馬は心服した。よろこんで同志に迎えて、修行をさせに江戸に向かわせた。

このまま土佐藩も落としてしまおうと、大久保と勝は宿屋に泊まり、鋭気を養う。

朝がやってきた。龍馬は江戸へ。大久保と勝は土佐の重臣を説得に。福沢は？　福沢がいない。いったいどうしたんだ！勝と大久保は予定を変更して、福沢をさがしに江戸へもどった。

福沢は信頼値が下がっていき、80を割ったので勝手に動きまわっていたのだ。せっかく苦労して育てたのに、活躍しないままで失ってたまるか！

龍馬は江戸に着いたとき、自分の家で、のんきにすごしている福沢を発見した。しかし、福沢の家に、佐幕派の奉行・小栗忠順がいるではないか！　いま福沢を佐幕派にされたら、残っている信頼値がすべてムダになってしまう。龍馬はすぐさま福沢のもとにゆき、小栗を脅迫した。しかし、小栗は屈せずに福沢を説得しはじめた。勝と大久保はすぐそこまでやってきている。この場をしのげば、の思いで龍馬に小栗を襲わせた。小栗は応戦してきたので、ダメージを与えることができた。そそくさと小栗は行ってしまった。

勝と大久保が到着した。龍馬は傷を癒している。福沢はのんきにしている。このやろう、と思いながらも、福沢を説得し、また同志に迎えて金鉱掘りに行かせた。龍馬は治療で金をけっこう使ったので、しばらく修行をさせて金鉱へ行かせた。龍馬に福沢の見張りもさせるのだ。勝と大久保は江戸で佐幕に思想を変えられた、老中・堀田正睦を説得している。数日後、堀田も心服させた。もちろん同志にもした。堀田もなかなか学力は高いが、武力と先進性はいまいちだ。つぎに勝は幕臣・男谷精一郎を、大久保と堀田は小栗をそれぞれ説得に向かう。そのあいだ、福沢と龍馬は金鉱掘りに励んでいた。

↑名勝でも眺めて、気をとりなおそう

幕臣という身分が重くのしかかる

勝海舟の身分は幕臣だ。つまり勝にとっての自藩は、幕府ということになる。そして幕府の頂点にたっているのが将軍なのだ。将軍には説得したり面会したりできないので、幕臣ではじまった勝は、プレイヤーの手によって、身分を変えることはできない。だから、幕府の要人という不利な状況のプレイヤーは、コツコツと地道に雄藩を攻略していくか、家老以上の身分の同志に、藩主を説得させて思想を変えていくしかない。

徳川家茂

14代将軍。能力はザコていどだが、将軍なので、面会することさえできない。ゲーム中では飾りのようなもの

堀田正睦

老中。学力は高く、武力と先進性は低めで、歳のせいか精神力、体力とも低い。意外とかんたんに説得できる

そんなわけもあり、勝はいよいよ自分の目的のために、思想のちがう、他藩を攻略することにし、江戸で修行をして実力をあげた、同志を引き連れて旅にでることにした。

金鉱をほっていた龍馬と福沢は、いまだに黙々と掘り続けている。旅にでるためには、あるていどの旅費がかかるので、しかたなしに、そのままもうしばらく掘らせることにして、一行は南に足を運んだ。

まずは危険な尊王思想をたやそうと、藩ぐるみの尊王派という、長州におもむいた。

長州には武力の高い要人が多く、なかには桂小五郎のように、武力も学力も優れた要人もいる。ただ、全体的に先進性は極端に低く、説得のコツさえつかめれば、とんとん拍子にいくだろう。

長州についた勝たちは、手当たりしだいに説得をしていく。

そのころ、金鉱にこもっているはずの龍馬がいない。福沢の近くにもいないし、信頼値を与えている要人の一覧からも姿を消している。またか、と思い勝はひとりで土佐にむかうと、龍馬はあんのじょう土佐にいた。調べてみると、いままで与えていた信頼値が0になっている。貧乏な龍馬を心服させるのをあきらめ、長州にもどろうとしたところ、福沢がやっとこさ金を掘りあてたので長州に向かわせた。

しかし不幸にも福沢は、途中の関所で捕まってしまった。なんにも悪いことをしていないのに、拷問をうけ解き放された。

あんなこんなで、いくたのハプニングにあいながらも、今日も勝は説得し続けている。

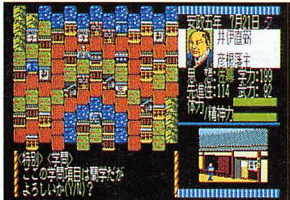
ATTACK 第2部③ 佐幕思想

彦根藩主 大老

井伊直弼

いい・なおすけ　彦根藩主にして大老。ペリー来航にはじまる政局の混乱を、日米修好通商条約の無断締結などで強行突破したが、これら幕権維持の働きに尊王攘夷派が大反発。攘夷派の反乱を抑えるための安政の大獄で恨みをかい、桜田門外で暗殺される。

蘭学を学び先進性アップを

はじまると江戸の町。江戸城の左下に井伊直弼の屋敷がある。てはじめにマップ内要人を調べてから自分の能力を見ると、どうも佐幕派の要人は先進性が低いということに気づいた。彦根藩主にして大老という身分の直弼にしても80。目的が幕権強化から公武合体へ変わる105まではけっこう遠い。

先進性は説得に大きく影響する。なんとか高くしたいので、まわりにいる佐幕派のなかでいちばん先進性の高い小栗忠順に面会して先進性を上げようかとも思ったが、小栗忠順のデータをよく見ると直弼よりも思想が弱い。面会で思想が弱くなるのもイタイので、学力と先進性が上がる蘭学校へ行くことにした。

手持ちの金は多いので、学力が200になるまで蘭学校に泊りこんだのはいいが、もともと学力が高く先進性が低いのにもかかわらず、学力ばかり上がって先進性はあまり上がらない。困った。結局、先進性が116になったところで学力は200に達してしまった。もっと先進性を上げたかったのに。

蘭学校で先進性アップをねらうも、学力の勇み足で思っていたより上がらなかった

最初の同志は福沢諭吉

先進性に不安があるが、学力200を武器にいっしょに佐幕思想を広める同志を集めようと思いたった直弼は、マップ内要人を調べる。どうも佐幕派の要人にはパッとした者がいない。しばらく考えたすえ、能力の高いほかの思想を持つ要人を思想説得して佐幕派に寝返らせて同志にしよう、と方針を決めた。

もういちどマップ内要人を調べると、超有名人がいるではないか、福沢諭吉だ。彼は先進性も学力も高いのに思想が弱い。さっそく諭吉を思想説得し、佐幕派にしてから同志要人にした。

福沢諭吉
幕臣、公議派。先進性と学力は光るが、武力は42とたよりない。一応公議思想だがかなりグラついている。

思想の違う要人を同志にするときは、まず思想を自分と同じにするところからはじめないといけない。思想説得で思想を変えさせたあとで信頼説得で信頼値を80以上にするのだ

武力が魅力。千葉周作をねらう

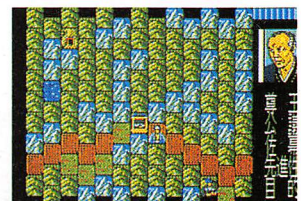
直弼は自分の思想を強くするため、道行く佐幕派以外の要人を捕まえては思想説得し、7月中頃には佐幕100になった。と、そこへ尊王派の要人がやって脅迫された。桂小五郎だ。これはまずい。直弼は武力が低いのだ。屈伏すると諭吉の信頼値が下がってしまう。しかたなく応戦するも大ダメージ。武力の大切さを思い知らされる。

あまりにも悔しいので、用心棒として武力の高い要人を同志にしようと決心した直弼は、千葉周作に白羽の矢を立てた。千葉も公議派ではあるが、思想説得2回で佐幕へ寝返った。信頼説得も5回で同志にできた。

千葉周作
志士、公議派。武力192の強者。学力と先進性は極端に低いが、この2つは蘭学校で同時に能力アップ可能。

みんなでいっしょに能力を上げる

学力派2人と武力派1人の3人トリオが結成できたのだが、いまのままでは3人いっしょに行動していないと何もできないようなものだ。これでは佐幕思想を広めるのにむちゃくちゃな時間がかかると判断した直弼は、自分を含めて一人立ちできるようにするため、能力を上げることにした。

直弼と諭吉は剣道場で武力を、千葉は蘭学校で学力と先進性を上げる。3人とも能力のバランスが極端なので、満足いくまで能力を上げるのには時間と金がかかる。諭吉と千葉は金をそれほど持っていないので、鉱山へ行かせて金を増やしておく。

金がなくなったら鉱山へ行って金脈を掘りあてる。この作業はけっこうめんどい

結局、9月まで時間をかけて下の写真まで能力を上げた。これから3人が日本中に散り、佐幕思想を広めるのだ。

3人の能力はここまで上がった。これで3人が日本中に散るのだ

ATTACK 第3部（1月号のつづき）

全藩思想統一

海援隊

坂本龍馬

坂本龍馬
身分:海援隊
尊王:20 年齢:23
公議:80 体力:200
佐幕:0 精神力:47
先進性:152
目的:大政奉還
学力:137 金:245
武力:152 特産品:0

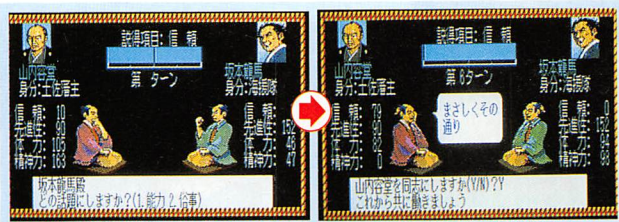
海援隊結成時のメンバーのデータ。左から池内蔵太（いけ・くらた）、近藤長次郎（こんどう・ちょうじろう）、新宮馬之助（しんぐう・うまのすけ）、長岡謙吉（ながおか・けんきち）、陸奥宗光（むつ・むねみつ）の５人。隊長の坂本龍馬に比べてまだまだ能力が低い。このままでは龍馬の手助けはできそうもない。海軍伝習所や蘭学校に行かせて学力や先進性を上げさせないと。

土佐藩主・山内容堂にアタック

海援隊を結成した龍馬は、高知の町にもどり土佐藩主・山内容堂を信頼説得することにした。容堂は思想が強い。しかも身分が藩主なので、他藩の藩主とも直接話せる。落とせれば、こんなに心強い同志はいない。

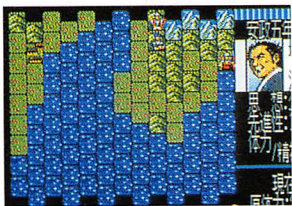
高知の町に着いた龍馬は、さっそく容堂のいる城へ向かう。信頼説得だ。ターン１、龍馬は懐柔工作に出る。冷静に酒の必要性を肯定すると、容堂は大笑い。容堂も同じ懐柔工作に出たので、龍馬も大笑い。まるで宴会だ。結局、第１回目の説得は、武力の肯定で押した龍馬が僅差で説得し切った。

山内容堂
土佐藩主、公議派。学力・先進性は並みだが、公議思想100は魅力。思想説得のためにいるような藩主だ。

龍馬は8回目の説得で容堂を心服させた。もちろん同志に……と、このとき「同志要人は５人まで」というルールの壁が。しかたなく陸奥宗光を放任する。

山内容堂を信頼説得しているところ。藩主だけあってバーはなかなか左側へ行かない。龍馬の能力のなかでいちばん高い武力を熱心に肯定し続け、３日目にして心服させた

山内容堂とともに思想統一の旅に出る

龍馬は、容堂とともに高知の町を離れ思想統一の旅に出る。旅をしながら容堂を龍馬に面会させて、容堂の先進性を上げる。またたくうちに土佐藩の藩論は大政奉還になった。

てはじめに宇和島藩主・伊達宗城を同志にして自分に面会させて藩論を変える。

龍馬は容堂と宗城を引き連れて九州に渡ることにした。まずは長崎の町へ行って藩主２人を海軍伝習所に行かせる。説得に強くなるように学力を上げさせる。そのあいだに龍馬は、公議派の佐賀藩主・鍋島閑叟を信頼説得。２日がかりで落とす。

九州に残る２藩、熊本藩と薩摩藩は両方とも尊王派だ。長崎から藩主２人を呼びよせて藩主を思想説得させ、寝返ったところを龍馬が信頼説得する、というパターンで連戦連勝。４日で九州を公議で統一できた。

四国の左下隅。マップを上に抜けようとしている容堂（茶色い服）と龍馬

思想の強い藩は藩兵による武力攻勢で

九州で開発した、藩主２人で思想説得してから龍馬が信頼説得する、というパターンはどこの藩でやってもうまくいく。多くの藩は藩主を落とせば藩論が変わるのだ。ちょっとめんどうくさいのは、藩主から家老、重臣にいたるまでみんな強く同じ思想を持っている藩。長州藩などいい例だ。こういう藩は、すでに藩主を心服させた藩の藩兵を使って武力攻勢による寝返りをねらう。下の写真は家老１人だけ公議派で残りは強い佐幕派の会津藩を藩兵による攻撃で寝返らせているところ。コツは、敵の藩兵の第１部隊だけを集中して攻撃すること。３藩ぶんくらいの藩兵がいればほとんどの藩は落ちるはずだ。

藩兵を使えば、龍馬も同志要人もいないところでも藩論を変えられる。これで思想統一のスピードがかなり上がるはずだ。

会津藩は家老の西郷頼母（さいごう・たのも）以外はみんなガチガチの佐幕派。こういうときは藩兵を城に集めて敵の第１部隊に集中攻撃。たった１日で藩論を変えられるのだ！

龍馬、約１年で全藩を思想統一する！

龍馬の旅は、四国、九州、中国、近畿、北陸、東北と日本海沿いに進み、盛岡城で折れて太平洋沿いに下りて行く。龍馬の通ったあとには公議以外の思想はない。公議思想以外の藩はあと２つ。尊王派の水戸藩と佐幕派の桑名藩だ。龍馬は水戸城に乗りこみ、２日がかりで水戸藩主・徳川慶篤を落とし、水戸藩を公議にした。と、そのとき、桑名藩主・松平春猷が水戸城に立ち寄った。ここぞとばかりに３人がかりで思想説得してその日のうちに公議派に寝返らせた。これで桑名藩は公議派となり、ついに全藩を公議思想のもとに統一したのだ。

全藩が青くなった。公議思想のもとに思想は統一されたのだ！

砦が全滅。仇討ちに旅立つ主人公とミリム

ルーンワース

Rune Worth

Rune Worth, it has the world of the boundry between lightness and darkness.
Everything had been born there and then flourished and died there.

黒衣の貴公子

T&Eソフト
☎052-773-7770
1月12日発売予定

媒体	2DD ×3 ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

すこしおっちょこちょいのところがある青年とおてんばなお姫様、そして謎の仮面の男。運命の糸にたぐりよせられていく3人。物語は始まったばかりだ。

山賊の主人公とサータルスの剣

ルーンワースとは神々の作りだした美しい世界。だが、いつの時代も平和は恒久にはつづかないようだ。ここでも古い歴史をもつサリス王国が攻め滅ぼされ、バハマーン神国が勢力を広げていた。主人公の住むメルサード大陸も例外ではなかった。

そんな状況下のもと、山賊の頭領の息子として生まれた主人公は17才の誕生日を迎えていた。彼はこの日、父親から初めての仕事をいいわたされた。それは、ひとりでセルトレの町に行き、教会の地下に眠る剣を盗んでこいというのだ。物知りのコリノじいさんから武器を受け取り、町へ降りていった。

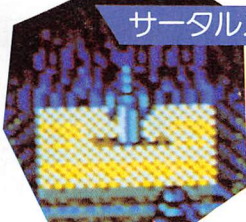
剣は父親のいっていたとおり教会の地下にあり、サータルスの剣とよばれるものだった。こうして初仕事を難なくかたづけた彼は、また砦をめざした。すると、突然の女の子の悲鳴が聞こえてきた。仮面をつけた大勢の男たちに囲まれて、襲われようとしていたのだ。そのなかには黄金の仮面をつけた男がいた。その男がどうやらボスのようだ。こいつらは悪名高い暗殺魔術団ヴィーフォに違いなかった。このまま見ているわけにはいかない。衝動的に女の子をかばって、その輪のなかにわって入った。だが、結果はミジメ。見たこともない魔術で体中がボロボロにされ、気がついたときには体中に包帯が巻かれ、女の子が泣きながら看病していてくれていた。彼女の名はミリムといった。なぜ、あの暗殺魔術団にねらわれたのか心当たりはないという。そして、彼に突然「いっしょに旅に出る」といい出した。旅とは？

とりあえずいっしょに砦にもどると、なんとヴィーフォによって砦は全滅していたのだった。

生まれて初めてのバースディパーティ

山賊の頭領の父親が死んだ。うるさくて、やかましくて、ケンカもなんどもしたが死んでしまうとやっぱりさみしい

魔術も剣術にも砦イチ強かったペルレス。剣を盗んで帰ってきたら魔術を教えてもらうはずだったのに死んでしまった

サータルスの剣

父親に盗んでこいといわれた剣。地面に刺さっているのを引き抜けるのは主人公だけ

父親の死のまぎわ出生の秘密を明かされ、冒険が始まる……

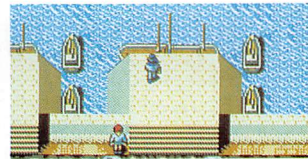
細かい演出が心にくい！

細かいアニメ処理(？)は実際に魔術を使っているようだし、宝箱が開くのもリアル。自分で開けているような気になるもの。こんな細かい演出も心にくいね。

昼か夜かは時間の問題

このゲームには時間というものが存在する。そして昼と夜がある。キミが1日をすごすように時間の経過がゲームのなかにあるというわけだ。時間の経過はたんに夜になると暗くなる、といったものでなく、ゲームの進行に関係のある情報が得られたり、行けないところが行けるようになったり、というように夜と昼とでは状況の変化がある。

そして、ここでは1日が24時間ではなく、なんと32時間もある。昼は8時から23時まで、夜は24時から翌日の7時までだ。前回でもすこしふれた昼夜逆転の魔術だが、この魔術では1日の時の流れを突然半日分の16時間進めてしまうというものになっている。

さて、このゲームには広大なフィールドというものが存在しないと前回にも書いたが、町と町との移動にはやっぱり時間がかかっているという点に注意したい。ゲーム中の町の移動は一瞬だが、下のマップに掲載しているように各町間の移動にはそれぞれ時間がかかっている。ということは、ザノバ砦からセルトレまで1日と28時間(約2日間)、セルトレからサイアまで5日と20時間かかる。だから、昼にセルトレを出発すると、サイアには夜に到着することになるわけだ。もちろん時間の経過は移動のときだけ起こるわけではなく、店で買い物したりしていても時間は経過する。こうして時間のことを気にしていると、あることに気づく。いいときに移動すると昼夜逆転の魔術を使わずにすむことがある。また、ワープの魔術は魔術を使った16時間後に目的地に着いた計算になる。有効に時間を使う方法を考えよう。

移動には下のマップを参照して旅をしてほしい。

⊙魔術を使っても時間は経過するのだ

⊙ここから船にのって行くのだ

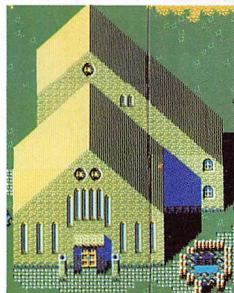
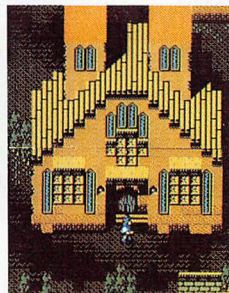
町と町の間にある時間は移動にかかる所要時間だ。マップのうえでは一瞬なのに本当はこれだけ時間が経過している。

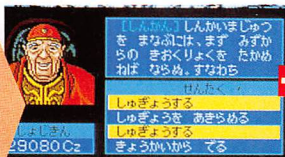
魔術の修行でパワーアップ

魔術や魔法といえばRPGにはつきもの。いままでのゲームでは、レベルが上がれば自動的に強い魔法が使えるようになるものが多かったが、このゲームでは修行が魔法を使える力を決定する。さらに、ラース(宗教)に入らないと修行はできないということになっている。主人公は始めはラースに入っていないので、どこかの教会でラースに入る必要がある。そのラースとは正統宗教と邪神宗教の2つの派があり、そして魔術は4つの体系に分かれている。主人公はそのなかでも、正統宗教の風神フェムリューを支配神としてあがめる神界魔術と、正統宗教の信者が共通して使うことのできる八聖宮魔術を使うことになる。だが、この修行はMP(マジックポイント、魔術を使える力)を増やすだけで、新しい魔術を覚えるというものではない。そのためには、ダンジョンなどで石板を探しだす必要がある。とりあえず石板を読めば魔術を覚えることはできるが、修行をしなければ使えるようにはならない。

ところで、実際の修行はそんなにむずかしくはない。下の写真で紹介しているが、十字にならんだ4つの宝石の光った順番を覚えておいて、カーソルキーで光った順をたどっていくというもの。上の赤い宝石が光ったなら上向き、下の青い宝石が光ったなら下向きのカーソルキーを押す。間違わずにいるとはてしなくつづく。記憶力の修行のようなものだ。間違ったらやりなおすなどして地道につづけよう。必要な修行はそんなにきびしくない。いわゆる労すれば功というわけであせらず修行にはげんでほしい。冒険をしているとMPが勝手に増えるよりもリアリティがあるね。

教会

神殿

⊙教会でも神殿でも神父さんの顔は変わらない!

⊙宗教と魔術、そしてその修行。すべて教会と神殿をご利用ください

⊙神殿や教会に入ると選択コマンドが出るので、ここで「修行する」を選ぶ

⊙神父さんの言葉のあとに宝石がチカチカと光るので、その順番を覚えておこう

⊙カーソルキーでチカチカ光った宝石の順番を間違えないように押していく

⊙間違えないかぎり修行ははてしなくつづく。やめたいときは間違えればいい

やはりミリムはお姫様

さて、ミリムといっしょに砦にもどった主人公が見たものは悲惨な光景だった。谷はさっきの暗殺魔術団ヴィーフォに襲撃を受け、全滅状態だったのだ。父親は彼をみとめるとすぐ亡くなり、谷で残ったのは物知りのコリノじいさんだけになってしまった。仇討ちを誓う主人公。これで偶然出会ったミリムと同じ運命に。ふたりは暗殺魔術団を追って旅に出ることになった。

ふたりは、セルトレからほぼ6日後にサイアに入った。

サイアに入るまえ、ミリムは激しくいやがった。不思議に思いながらも近くの酒場に入ってみたら、なんとあのかわいい少女のミリムの酒ぐせが異常に悪かったのだ。あばれまわった末に、当然のことながらブタ箱入り。刑務所のなかで一夜を明かすことになる。

翌朝、面会だといってやってきた男はなんとミリムに「姫様……」といったのだ。2度びっくり。そしてカナン王と面会することになった。ミリムはサイアのお姫様だったのだ。しかも、今年で成人の儀式をするという。だが、その儀式に使うという大切な宝石を盗まれてしまったというのだ。王はその宝石を従者のアル・ライアードとともに探してきてほしいというのだ。

こうして、主人公は新たな目的のために旅をする……かどうかはキミの選択しだい。このゲームでは、このあとにその願いを引きうけるかどうかを聞いてくる。断ったってかまわない。あるストーリーに強制的にひきずられることはない。ここがこのゲームのストーリーはキミしだいといっている点だ。

酒乱のミリムだが……

ミリムはなぜかサイアをいやがる

酒場で暴れまくるミリム。あまり酒ぐせがひどいので刑務所行きになる

せっかくのサイアを刑務所で過ごすことになってしまった。サイテ〜！

ストーリーの進路はこうして決まる

イベントのメッセージがすべて終わるとこの選択モードになる。選ぶのはキミしだい。

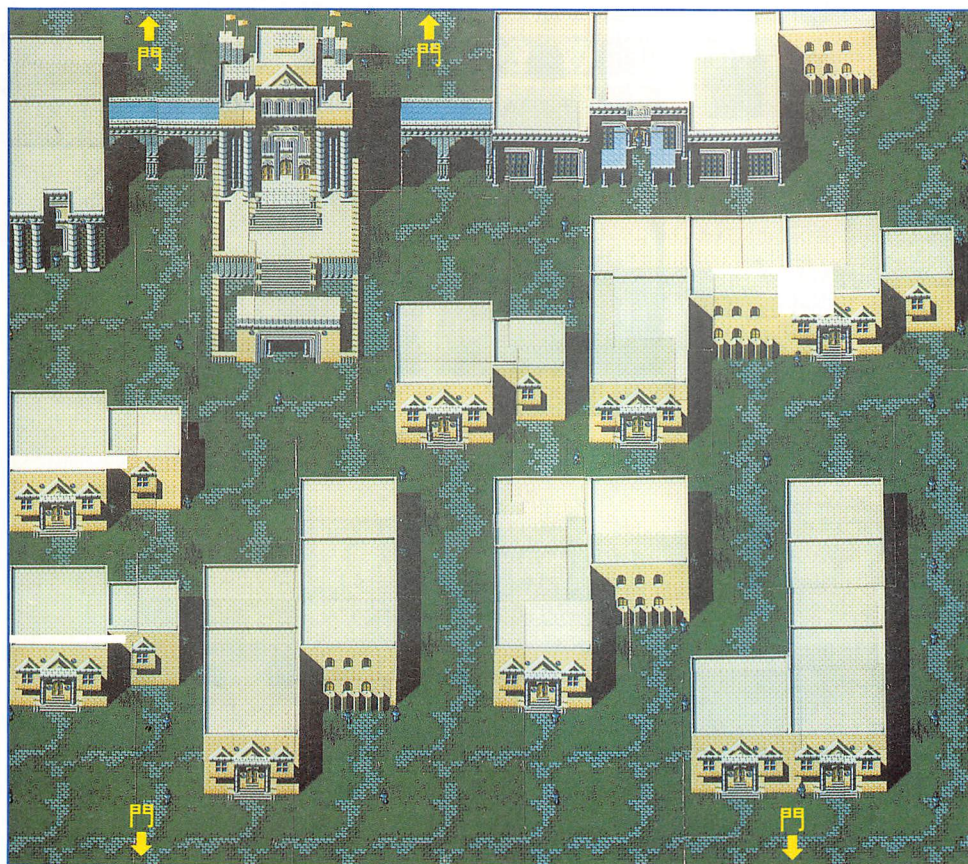
ミリム

気は強いし、酒ぐせは悪いけど、サイア王国のお姫様だとは……

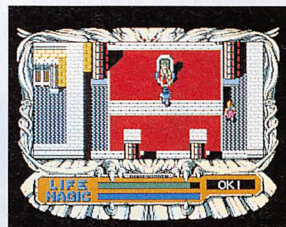
アル・ライアード

ミリムの従者、なんかあぶない感じをうけるが、大丈夫かなあ

カナン王

ミリムの父である王。大事な宝石を盗まれてしょんぼり……

神聖サイア王国

セルトレにくらべ、人が多くて賑やかなサイア。今のカナン王になってからますます栄えた。お城に見守られ人々は楽しそうに暮らしている。ある家では、毎晩のように、パーティが開かれているそうだ。17年前に滅んだサリスととっても仲がよかったらしい。

ここには、4つの門がありミランタ、ウェルトリア、テネーベ、セルトレにつながっている。それぞれどこにつながっているのか確認してから出よう。ちなみに、ミランタなどでは船に乗れるぞ。

サイア城のなかは人がたくさんいて、とってもにぎやか。奥にカナン王がいる

主人公を待ち受ける試練の数々

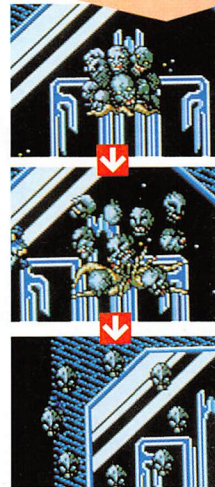
主人公がつづけていく旅の途中には、当然ながらモンスターがうじゃうじゃ登場する。だが、どうしても闘わなくてはいけないのはボスキャラのみなのだ。モンスターを殺すのはかわいそう、怖くて近寄れない、という人は避けてまわることもできる。もちろん従来どおり倒すことに生きがいを感じる人はそうしてもかまわない。ただし、モンスターを倒してもお金は手に入らない。そのかわりに闘技場が用意されている。闘技場では、賞金かせぎをすることになっている。そうして、手に入れたお金でお酒を飲んだり、武器などを買いそろえるわけだ。なんだか妙に納得させられる。だいたいモンスターがお金をもっているなんて、それこそ妙なのだから。敵はモンスターのみ、闘って倒し、残していったお金を拾って旅の支度の足しにするというシステムもゲームとしていいけれどね。

さて、このゲームで避けることのできないボスキャラとの闘いとは、どうも神々の与える試練の一部としてあるらしい。そういえばゲームを進めていくと、途中で何人かの神に遭遇する。そしてなにやらアドバイスを受けたり、話を聞いて旅をつづけるとボスキャラが登場……。

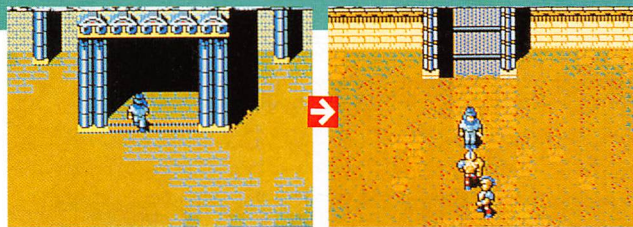
ルーンワースの世界を司る神々と、主人公やミリムの運命とは不思議にからんでくる。どのようにかかわってくるのかはまだ秘密だけれど、きっと意外な結末が待っているに違いない。

さて、話をモンスターに戻そう。下半分にモンスターの一部を掲載しているが、倒さなくてもいいとはいいながら、ひとつひとつ個性的なキャラクタで見逃せない。なかにはカメレオンのように背景と見分けのつきにくいものや、グロテスクなヤツ、かわいいヤツと多種多様だ。では、この先は来月号で。

ザルナックスとの試練の闘いだ！

首がかたまってゴソゴソうごいて迫ってくる。気味が悪いぞ

固まっていた首がくずれ出した。なんてことだ。やめてほしい！

バラバラになった首がグルグルと回りながら攻撃して危険！

闘技場・お金はここでかせぐ

外見はフツーの建物だけど……
モヒカン姿のお兄さんを倒して賞金かせぎ

試練を与える神々

ある場所で主人公と出会うことになる。彼らが運命のカギを握っているのかもしれない。

イアティルス

ガルラスーン

ウィル・ポー

にぎやかなザコキャラたち

いろんなところで出会うザコキャラたちの一部だ。かわいいからといって油断していると痛いめにあうぞ。闘って倒してもいいし逃げてもOK。

リューム かわいいけど雷電鳥と呼ばれ電磁波を出す

ガループ 巨大吸血カメレオン。姿が識別しにくい

レルック コアラみたいでかわいいが熊みたいに強力

ラウンガルロ 巨大蜂。羽が起こす風は人をも吹き飛ばす

ダミヌス 空中を舞いながら濃硫酸を泡のようにはく

ミスケスル 半魚人。行動はやや鈍いのでさほど怖くない

タッガ 長い手足で攻撃。ジャンプして突然出現する

ダイオーン 移動中は岩の姿で近づくと立ち上がってくる

ドマウンクル 空気を吸いこんでふくれ、酸をまき散らす

ジャイルスー 動く植物モンスター。触手で血を吸う

ジムロ・ゾー 夜行性で鋭い猛毒の爪をもつ。すばやい

メイザー サメ人間。やたらかみつく習性がある

足したり比べたりできる文字の演算

BASICテクニック

#9 文字列のクッキング

BASICのプログラムのことを考えていると、ついつい数値に関わることばかりになってしまうけれど、たまには文字列の操作も見なおしてみよう。

BASICは文字に強い

BASIC以外のコンピュータ言語を知っているプログラマにいわせると、BASICはコンピュータ言語のなかでも文字に強い言語なんだそうだ。

そういうことなら、もう少し文字のことを意識してみたい。

■文字列の演算

たとえば、

A$＝ "A"＋"B"

を実行するとA$には「AB」という文字列が入る。つまり、足し算ができるわけだ。

もう1つ、文字列の「大小」を次のような基準で判定する関係演算が使える。

①比較する文字列の頭から1文字ずつ取り出し、2つの文字が異なる場合にキャラクタコードで大小を判定

②比較のとちゅうで一方の文字列がなくなった(短かった)場合は、短いほうを小さいと判定

だから、たとえば、

"AB"＝"AB"
"AB"＞"AA"
"AB"＜"ABC"

といった関係が成り立つ。これは、いくつかの文字列グループをアルファベット順や50音順にならべるときなどに使える。

■応用範囲の広いMID$

文字列演算は以上の2種類しかないが、文字にまつわる関数は10数種類ある。なかでももっともよく使われる文字関数が、下図で紹介しているMID$だ。ある文字列中の何番目かの文字から何文字かを取り出す関数で、これは文字を順番に取り出して文字列をなにかのデータとして使ったり、すでにある文字列から新しい文字列をつくり出したりなど、応用範囲が広く、さまざまな場面で使われる。

●MID$関数の書式

MID$(〈文字列〉, n1, n2)

〈文字列〉：もとになる文字列を表す文字式(文字定数や文字変数も含む)。

n1：もとになる文字列の左から何番目の文字から取り出しはじめるかを指定。n1が0以下だとエラーになる。

n2：n1で指定した位置から取り出す文字数をn2で指定。取り出せる文字数より大きい数を指定してもエラーにはならない(ただし255以内)。また、省略すると指定位置から最後の文字までを取り出す。

文字列の演算　足し算ができるといっても、引き算や掛け算はない。足し算というよりは、むしろ文字列の「連結」といったほうがいいだろうか。ところで、文字列を表示するときに、この「＋」と「；」はおなじように働き、

```
PRINT "A"+"B" ………①
PRINT "A";"B" ………②
PRINT "A""B" …………③
PRINT "AB" ………………④
```

の4つともまったくおなじ表示になる。③は②のセミコロン(；)を省略したもの(文字変数でも同様に省略でき、じっさいによく省略される)。

ところが、長い文字列を使っている場合、Out of string space(文字列領域が不足している)というエラーは、②では出ないが①の形だと場合によっては出ることがある。①では「演算」をおこなっているが、文字列の演算は文字列領域を使っておこなわれるからだ。ちなみに②～④はまったく文字列領域を使用しない。

MML中で数値変数を使う　MML(PLAY文データ)は文字列だが、そのとちゅうで次のようにして数値変数の値を受け取ることができる。

"〈コマンド〉＝〈数値変数〉；"

〈コマンド〉は、O、L、T、VなどのMML中の文字だ。この形式にしておくと、数値変数の値がそのコマンドで指定する数のかわりになってくれる。

また、次のようにすれば文字変数をMML中に挿入することもできる。

"……X〈文字変数〉；……"

これもなかなか便利だ。この2つの使い方は、DRAW文のGML(グラフィックマクロランゲージ)でもおなじ。

たとえば文字列でこんなことができる

MID$でピアノのレッスン

```
10 A$="CDEFGABCDEFGA"
20 PN$="13654543"
30 PLAY"L16T120S0M6000"
40 FOR I=0 TO 7:FOR J=1 TO 8
50 N=VAL(MID$(PN$,J,1))+I
60 P$=MID$(A$,N,1):OV=4-(N>7)
70 PLAY "O=OV;"+P$
80 NEXT:NEXT
```

●近所にピアノを習っている人がいると、けだるい日曜の午後などに「ドミラソファソファミ」という、1音ずつ上がっていくメロディが聞こえてくる。このメロディパターンをプログラムにしてみた。●A$はドから1オクターブ上のラまでの白鍵。PN$は例のメロディパターンを数字で表したもの。●行30は音の長さ、テンポ、エンベロープの初期設定。●ループ変数のIは基準音を1音ずつ上げていくため。Jはメロディパターンを順に取り出すため。●Nは白鍵の位置、P$はその白鍵に対応する音名。OVは白鍵の位置に応じたオクターブ指定用。●行70の「=OV;」はMML中で数値変数を使うためのもの(左ページの傍注参照)で、OVの値に応じたオクターブを指定する。そのあとの「+P$」が行50、60で決定した音を演奏する。P$決定から演奏にいたる過程は下の図参照。

たとえばIが3、Jが4のとき

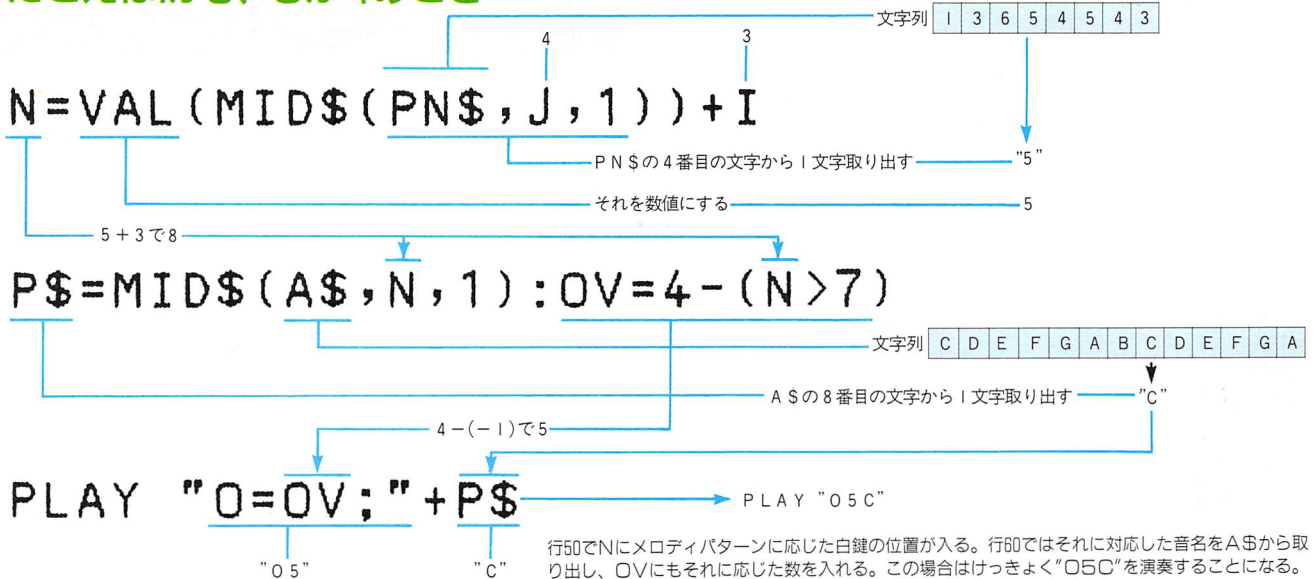
文字列 | 1 | 3 | 6 | 5 | 4 | 5 | 4 | 3 |

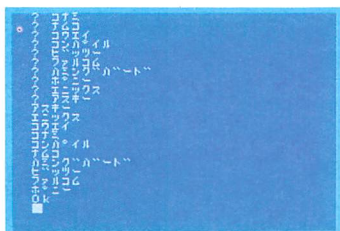
N=VAL(MID$(PN$,J,1))+I

PN$の4番目の文字から1文字取り出す ──"5"

それを数値にする ──5

5+3で8

行50でNにメロディパターンに応じた白鍵の位置が入る。行60ではそれに対応した音名をA$から取り出し、OVにもそれに応じた数を入れる。この場合はけっきょく"O5C"を演奏することになる。

10個の文字列を順序よくならべなおす

```
5 COLOR 15,4,7:SCREEN 1:WIDTH 29
10 FOR I=0 TO 9:INPUT A$(I):NEXT
20 FOR I=0 TO 8:FOR J=I+1 TO 9
30 IF A$(I)>A$(J) THEN SWAP A$(I),A$(J)
40 NEXT:NEXT
50 FOR I=0 TO 9:PRINT A$(I):NEXT
```

ソフトハウスの名前をてきとうに入れてみると、さっと50音順にならべかえてくれる

練習問題

①〜④の空欄に2つの文字列の関係を表す演算子を入れなさい。

【解答】①<②>③<(最初にくいちがう文字によって大小を決定)④<(この場合は長いほうが大きい)

●左のプログラムをRUNすると入力待ちになるのでてきとうな文字列を10個入力する(もちろん1個ごとにリターンキーを押す)と、それをキャククタコード順にならべかえてくれる。入力する文字をアルファベット大文字だけ、小文字だけ、またはカタカナだけにしておけば、アルファベット順、または50音順にならぶ(ひらがなだけの場合は、キャラクタコードのせいで濁音が清音よりも先になってしまうことがある)。●行5は画面モードをいちおう設定しているだけなので、じつはとくに必要がない。●行10で文字配列変数A$(n)に10個の文字列を入力。もっとたくさん入れたい場合は、これよりもまえの行で必要なだけの配列を宣言しておいて、ループ終了値を書き換えればいい。●行20〜行40で文字配列をならべかえている。最初の文字列と2番目の文字列、最初の文字列と3番目の文字列……というふうに比較していき、最初の文字列よりも小さい文字列(つまり先にならぶべき文字列)があれば入れ換える(SWAP文で2つの内容を交換している)。すると最終的にもっとも小さい文字列が先頭にならぶことになる。次に2番目の文字列と3番目の文字列……というふうに順次やっていくと配列A$(n)は文字列の小さいほうから順にならぶことになるわけだ。この作業をソートという。

そのほかの文字にまつわる関数

■RIGHT$とLEFT$

文字列からある文字を取り出す関数には、ほかにRIGHT$、LEFT$がある。これは文字どおり、右または左から何文字かを取り出す関数だ。
RIGHT$(〈文字式〉,〈取り出す文字数〉)
のように使う。

右ページのサンプルでは、トランプのシャッフルにこの2つの関数を使ってみた。トランプの山の上と下をLEFT$とRIGHT$で表現したのだ。

■2進数変換のBIN$

たとえば、ある数を2進数8桁にそろえて表示したい場合、
PRINT RIGHT$("0000000"+BIN$(〈ある数〉),8)
といった使い方をする。

BIN$は、文字の型を変換する関数で、ある数を2進数の文字列に変換する。たとえば、
9→1001
23→10111
というふうに。しかし、このままでは数によって桁数のちがう2進数しか出してくれない。そこで、BIN$の結果の頭に「0」を7つくっつけて、その結果の文字列の右から8桁取り出しているのだ。こうしておけば、
9→00001001
23→00010111
というふうに桁がそろう。これを使ってVRAMに入っている文字やスプライトのパターンを読み出して表示すれば、0と1でできたパターンを画面で確認することができるわけだ。

■数値を数字に変えるSTR$

STR$関数(数値を数字に変える)の補正用にRIGHT$を使うこともよくある。

STR$関数は、正の数を数字に変えるときに数字のまえに空白を1つくっつけてしまうのだ。このためにSTR$で変換した数字はそのままほかの文字列とくっつけたりするわけにはいかないことが多い。

そこで、この空白を取り去るためにRIGHT$と、LEN関数(文字の長さを調べる)が登場する。
A$=STR$(〈数値〉)
とやったうえで、次の2つの結果を比べてみると効果がはっきりわかるだろう。
PRINT A$
PRINT RIGHT$(A$, LEN (A$)−1)

RIGHT$とLENを使った後者は、純粋に数字だけになっている。

■文字列を検索するINSTR

LEN関数はほかの文字列を作る関数とはちがって文字列を調べるものだが、もうひとつたいせつな関数にINSTR関数がある。

基本的には、ある文字列(これをA$とする)が別の文字列(これをB$とする)のどこにあるか(またはないか)を調べる関数で、
INSTR (〈調べはじめる場所〉, B$, A$)
という書式で使う。調べはじめる場所とは、B$の何文字目から調べていくかを指定するもの。この部分はコンマごと省略できて、
INSTR (B$, A$)
という形で使われることが多い。省略した場合は、文字列の頭から調べていくことになる。

この関数で調べた結果、A$がB$のn文字目にあったとすると、nという数値を返してくる。また、B$にA$が含まれていなかったときは0になる。

じっさいによく見られるのは、キー入力のときにどの文字を押したかを調べるケースで、
INSTR(" YyNn", INKEY$) ※文字列の頭に空白があることに注意(傍注参照)
という形になることが多い。

■まとめて作るSTRING$

CHR$関数やASC関数も文字関数の一種だが、CHR$関数の機能を拡張したような関数にSTRING$関数がある。これはSTR$関数と読み方がおなじで混同されやすい。

STRING$関数は、
STRING$(〈作りたい個数〉,〈作りたい文字のキャラクタコード〉)
という書式で使われ、指定した文字を指定した数だけつないだ文字列を作り出す。キャラクタコードのところには数値のかわりに文字式も入れられる(ただし、その最初の文字だけがこの関数の対象となる)。

ほかにも、いくつかの表示を整える文字関数がある。

これらの関数を使って文字の操作や表示をあれこれ考えているといろんなことができそうだ。

↑右のプログラムを実行。ばふばふシャッフルとしゅわわシャッフルを1回ずつやったところ

**BIN$** この仲間に、HEX$(ヘクサデシマルダラー:じっさいにはヘックスダラーと呼ぶことが多い)、OCT$(オクトダラー)がある。HEX$は、数値を16進数の文字列に変換し、OCT$も同様に8進数の文字列に変換する。

STR$ この関数とまったく逆の働きをする関数が、まえのページで出てきたVAL関数だ。たとえば、
VAL ("1234")
は、文字列としての「1234」ではなく、数値としての1234になる。この関数は、DATA文から16進データなどを読んできて、それを数値にもどすときによく使われている。たとえば、A$に「FF」という文字が読みこまれたとすると、
A=VAL ("&H"+A$)
によって、変数Aには255(16進表記では&HFF)が入る。このやり方は、もっと長い文字列を読みこんでMID$を使って分解し、上の方法で数値化するというパターンで多用される。

INSTR 本文中の実例でYのまえに空白があるのは、この関数の困った性質のための対策だ。なにもキー入力されていないときは、INSTR(〈文字列〉, INKEY$)の値はかならず1になってしまうのだ(どんな文字列でもそうなる)。だから、意味のある判断をするためには、1を無視する必要があるので、本文中の例のように1文字目に無視できる文字を置くことが多い。もっとも、INSTRのまえにキー入力があるかないかを判断すれば問題はないのだが。それにしても、この現象はなんだか『不思議な国のアリス』みたいでおもしろい。あらゆる文字列の最初には「文字がない」がある、ということなのだろう。また、いいわすれたが、INSTRが文字を調べるとき、1つ見つかればそのあとにおなじ文字があっても無視される。

STRING$ この仲間に、
SPACE$(n)
というのがある。これはn個ぶんの空白を連結した文字列を生み出す関数だ。

表示を整える文字関数 文字関数のなかでも変わったタイプの関数に、
SPC (n) ……………………①
TAB (n) ……………………②
の2つがある。これはどちらもPRINT文中でしか使えない特殊なものだ。①は、n個の空白をPRINTし、②はそのときの位置から空白をPRINTしながらX座標nの位置にカーソルを移動させる働きがある(最初の位置がX座標nより右側になるときは無視される)。

CLEAR文 文字列の演算が多いプログラムではメモリ内の文字列領域を大量に使用する場合があるので、通常の状態でやるとOut of string spaceというエラーが出ることがある。そういうときは、次のようにCLEAR文を使って文字列領域(初期値は200バイト)をあるていど広げておく必要がある。
CLEAR 〈数値〉
の〈数値〉のところの数値を変えるのだ。ただ、あまり大きく取りすぎるとこんどはOut of memoryが出ることがあるので、エラーが出ないていどの大きさ+アルファくらいにしておいたほうが無難。

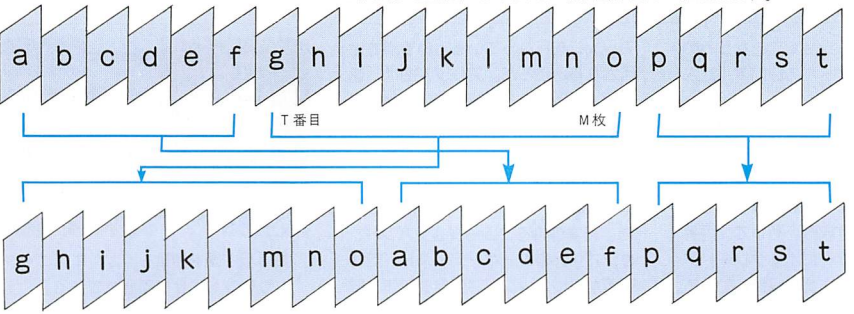
トランプゲームへの入口

2とおりの方法でトランプをシャッフルする

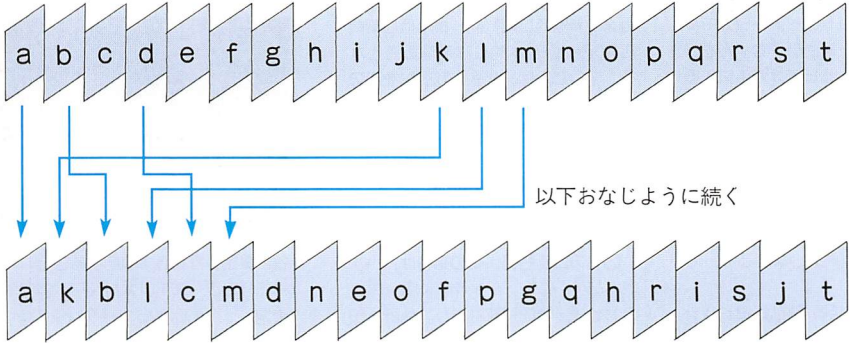
```
10 COLOR 15,1,1:SCREEN 1:WIDTH 26
20 CLEAR 1ØØØ:CARD=RND(-TIME)
3Ø N$="A23456789^JQK":S$="♠♣sq"
4Ø FOR I=Ø TO 23:VPOKE 9Ø4+I,VPEEK(1Ø32+
I):NEXT:FOR I=Ø TO 6:VPOKE 752+I,VAL("&H
"+MID$("4CD252525252 4C",2*I+1,2)):NEXT:V
POKE 82Ø6,&H8E:VPOKE 82Ø8,&H1E:FOR I=Ø T
O 5:VPOKE 8198+I,&H4E:NEXT
5Ø FOR I=1 TO 4:FOR J=1 TO 13:A$=A$+MID$
(S$,I,1)+MID$(N$,J,1):NEXT:NEXT:B$=A$
6Ø PRINT "HAJIME":PRINT A$
7Ø FOR K=1 TO 3
8Ø FOR I=Ø TO 1Ø:T=INT((RND(1)*1Ø+1Ø))*2
+1:M=INT((RND(1)*3Ø+2Ø))*2:B$=MID$(B$,T,
M)+LEFT$(B$,T-1)+RIGHT$(B$,(T+M-1Ø5)*(T+
M<1Ø6)):NEXT
9Ø PRINT "BAFUBAFU";K:PRINT B$
1ØØ C$="":FOR I=Ø TO 25:C$=C$+MID$(B$,I*
2+1,2)+MID$(B$,I*2+53,2):NEXT:B$=C$
11Ø PRINT "SHUWAWA";K:PRINT B$
12Ø IF STRIG(Ø) THEN NEXT ELSE 12Ø
```

●トランプゲームを作るためにはトランプ1組とそれをシャッフルする方法が必要だ。トランプ1組を文字で作るのはわりとかんたんだが、問題はシャッフル。じつは1～52の重複しないランダムな数列を作っていけばわりとかんたんなのだが、それではなんとなく味気ないような気がするので、ここではスペードのAからハートのKまでが整然とならんだトランプの山(文字列)を2とおりの方法でじっさいにシャッフルするプログラムを作ってみた。プログラムを実行すると、まず「HAJIME」のあとに最初のトランプの山を表示し、「BAFUBAFU」のあとに、ばふばふシャッフルしたトランプを表示、さらにそれをしゅわわシャッフルしたトランプを「SHUWAWA」のあとに表示して止まる。スペースキーを押すと、2回目のシャッフルをして同様に表示し、3回目のシャッフルで終了する。●行20のCLEAR文は文字スペースを1000バイト取るため。文字列の演算のためにメモリの文字スペースをくうのでちょっと多めに設定しておいたのだ。そのあとのCARDという変数にはとくに意味はなく、乱数系列の初期化をしているだけ。●行30、40ではトランプ1組用文字列の素材とパターン定義、カラー定義をおこなっている。「sq」は赤い「◇♡」に変わる。●行50でトランプ1組ぶんの文字列を作り、A$に入れる。シャッフルのためにB$に入れ直している。●行80はばふばふシャッフル。変数Tは、ばふっとカードを抜くときの取り出しはじめる位置(上から何枚目か)、Mは取り出す枚数。上からT番目からM枚取り、それを上に重ねるのが、ここでいうばふばふシャッフルだ。●行100は、しゅわわシャッフル。これはかんたんで、山を2つに分け、1枚ずつ交互にしゅわわっと重ねていくだけ。

●ばふばふっと切る

52枚ものトランプを図にするとたいへんなので、20枚だけでばふばふシャッフルの仕組みを図示した。T番目のカードからM枚取り出し、残りを重ね、そのうえに取り出したカードをもどす。

ばふばふシャッフルの図

●しゅわわっと切る

じっさいのトランプではこちらのほうがむずかしいが、プログラムではかんたんだ。トランプ1組の文字列の上半分と下半分から交互に1枚ずつ取り出して重ねていく。

しゅわわシャッフルの図

まだまだ寒いけど、気持ちはドキドキの初春。そして胸キュンのバレンタイン。そんな気持ちをディスクステッカーに託して。

渡る世間に鬼はなし。鬼も笑う この記事に読めば恐いものナシ 最新GM情報

※このコーナーはすべて税込価格です。

1/21 R-TYPEⅡ~G.S.M. IREM2~

前作「イメージ・ファイト」からちょうど1年、アイレム作品のアルバムが帰ってきた。

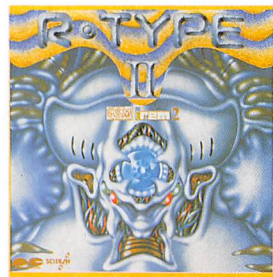
今回は、超有名な『R-TYPEⅡ』と『X MULTIPLY』の2アイテム、横スクロールのカップリングでおくる。なんたって「横スクロールのアイレム」というくらい、同社の横スクロール・シューティングには定評がある。ファンの待ち望んでいた1枚といえるだろう。

2アイテムともオリジナル音を完全収録し、『R-TYPEⅡ』を組曲に仕立てた、約6分半のロング・アレンジ・バージョンを追加収録。

今回は、アレンジャーもミキサーもニューフェイスを迎え、今までとは一味違う曲調になっているとか。

オリジナルも、ノーマル・バージョンと効果音入りのプレイ・バージョンの2タイプを収録してある。

※CD2500円、テープ2500円。予約特典、オリジナルB2判カラーポスター。

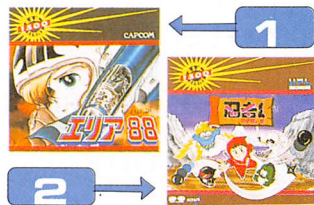
(ポニー)

1/21 G.S.M.1500シリーズ

1500シリーズも今回の2タイトルで、第5弾・計15タイトルとなった。時のたつのははやいものだ。しみじみ。

①エリア88/カプコン=新谷かおる原作の、同タイトル戦場マンガの世界をゲームで楽しんでいたが、今度はGMで楽しんでしまおう。

このゲームは、自機の選択できる、ドッグファイト・アクション・シューティング。アルバムは、オリジナル完全収録に、アルフ・ライラ・ワ・ライラのアレンジを1曲追加収録してのリリース。

②忍者くん~阿修羅の章~/UPL=まさか、これが出てくるとは思わなかった。これだから、1500シリーズは奥が深い。このゲームは、日本の平和を取り戻すために立ち上がった忍者くんが活躍する、コミカル・アクションゲーム。未使用の音声合成を含め、オリジナル完全収録。音源はアーケード版を使用しているが、その昔MSX2版もあったのだ。知ってるかな?

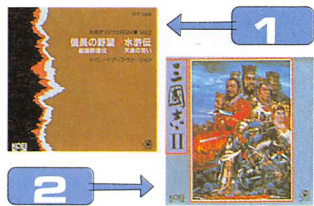
※CDのみ1500円。 (ポニー)

——今、この1500シリーズについている応募券5枚を集めて送ると、サイトロン特製CDキャリングケースをもらえるぞ(先着3000名様)。

11/25・12/21 光栄サウンドフェア

歴史シミュレーションでおなじみの光栄から、2タイトルのGMアルバムがリリースされた。

①信長の野望~戦国群雄伝~/水滸伝~天命の誓い~=タイトルどおり、2アイテムのカップリング・アルバムだ。PC88版を音源に使用し、両者ともオリジナル音を完全収録。そして、両者ともシンセサイザーによるグレードアップ・バージョンを追加収録している。サイトロン系のアレンジを手がけている松前公高氏が所属する、EXPOがアレンジを行なっているという点も注目されるところだ。アレンジ曲は、信長はメドレー(17分13秒)、水滸伝は「出向」と「戦後処理~エンディング」となっている。

※CD2781円、テープ2472円

②三國志Ⅱ=あのニュー三國志の世界を、日本の誇るフュージョンバンド、カシオペアのキーボーディスト、向谷実氏がフルアレンジ。氏自身が作・編曲を手がけ、さらにこのアルバムでは自らキーボードを叩いている。曲調はやはり中国を意識してか、エスニックなサウンドに仕立てられている。

※CD2987円、テープ2678円で発売中。

(発売:光栄/販売:ポリドール)

11/20 GAME KIDS

(株)日本テレネットのイメージガールとして選出された麻生優子ちゃんを、た~っぷり見られるビデオが手に入るオイシイお知らせだ。ティ・アイ・シィという会社から「GAME KIDS」というビデオが発売になった。内容はというと、日本テレネット、ウルフチーム、新日本レーザーソフトの、最新ソフト・インフォメーションや優子ちゃんの歌「恋のR.P.G.」などとなっている。

このビデオは、店頭販売は(ヨドバシカメラ新宿西口店)(同、横浜西口駅前店)のみで、基本的には通信販売となる。申しこみは、代金の3980円を次のいずれかの方法で入金のこと。

①銀行振込⇒第一勧業銀行/飯田橋支店/普通1619316

②郵便為替⇒東京6-415704

③現金書留⇒〒162 東京都新宿区下宮比町3-1津多屋ビル7階

①②の口座名義、③の宛名は、いずれも「ティ・アイ・シィ(株)GK係」(問い合わせ先⇒☎03-266-1161)。住所・氏名・電話番号を必ず明記すること。

※45分カラーステレオHi-Fi。3000本限定。 (ティ・アイ・シィ)

●小野、片岡、中辻の続き/「オレはカータンじゃない」愛川は叫んだ。ふと川を見るとカータンそっくりの顔が映し出されていた。「そんなばかな」これは悪夢だ。愛川はガックリとひざをついた(静岡・中川泰寿)/そして向こう岸の愛川がこちらに気づいて叫び返した。「オレはチビじゃない。楠田枝里子ががでかいだけだ」(東京・肘井賢)⇒ここらへんでやはりうつみ宮土里もほしいところだ。な、ロバの中身。(バ)

3/25 『スーパーリアル麻雀』オリジナルビデオアニメ「はじめまして♥」

いきなりマンガを載せてしまったが、これは昨年12月に発売になった『スーパーリアル麻雀』のアルバムに、おまけとしてついていた4コママンガの1つなんだ。じつはこのデフォルメ・キャラ、3月に発売になるビデオにも映像特典として3分間登場する予定になっている。本編のほうはもちろん、ゲームと同じ雰囲気の8頭身スタイルのミキ・カスミ・ショーコが登場する。内容は3人のプライベート・ライフを紹介するという形で進められるようだ。芹沢姉妹(ミキとカスミ)は当然一緒に住んでいるわけだが、そこにショーコがどうからんでくるのか楽しみなところ。ポリスターは、このビデオをシリーズ化して連続リリースしていく意向をあらわしている。価格は現在調整中とのことだが、予約者には特製の豆本をプレゼントするそうだ。(ポリスター)

※ポニーキャニオン新譜情報
〈2月21日〉……●(仮)ダライアスII(ビデオ)=このゲームはいわずと知れた、映画のスクリーンのような横長画面での横スクロール、魚介類ロボ(?)シューティング。

IIは画面サイズが2画面になったものだと思っていたが、Iと同じ3画面サイズのものも出ているという話を聞いた。しかし、今回のビデオ収録は見やすさを考えて2画面サイズをチョイス。枝分かれ式にルートが増えていくという性質上(ちなみにゴールが7つある)、最短画を収録。ほかに、キャラクタ・コレクションなども収録する予定だ。45分カラーステレオHi-Fi、予定価格4944円。

※キングレコード新譜情報
〈1月15日〉……●オリジナル・アニメ・ビデオ『イース』第2巻「ハダルの章」=ちょっと発売がのびて、年明け早々の発売となった。第1巻を先日見たが、強力なアニメ制作スタッフによってていねいに仕上げられていた。個人的にドギ役とナレーターをつとめた玄田哲章さんが好きだ。ハードボイルドから、NHKの「こんなこいるかな」までをこなす彼にはおそれいる。25分カラーステレオHi-Fi、4500円。

※アポロン音楽工業新譜情報
〈3月5日〉……●(仮)シュヴァルツシルトI&II=このゲームは人類が生活の場を宇宙へと求め、進出していった近未来の世界を舞台に繰り広げられるSFシミュレーション。絶え間なく続く国家間の戦争を、さまざまな政策を駆使して平定するのが目的だ。MSXにも移植されたから、知らない人はいないと思う。そのIとIIを同時収録してリリースする予定。詳細未定。

――3月中旬には、『ドラゴンクエストIV』の2枚組アルバムを発売する。大変好評で、コンサートまで開催したNHK交響楽団のシンフォニック・アレンジに加え、オリジナル音の完全収録を予定している。

そして、発売日は未定だがファミコン『ウィザードリィIII』のアルバムも予定されている。今回はアレンジがメインのアルバムで、アレンジャーはGM界ではもうすっかりおなじみの羽田健太郎氏。オリジナルのほうも完全収録の予定。

※東芝EMI新譜情報
●アークスII=MSX2版は昨年12月に発売になった、ウルフチームのRPGのアルバム化。リアレンジバージョン3曲を含む全39曲収録。CD2530円、テープ2256円。●テレネット・セレクション=『夢幻戦士ヴァリスII』『アルバトロス2』など、昨年発売された㈱日本テレネットのゲーム10タイトルを一挙収録。CD2530円、テープ2250円。●マイシュガーベイビー/悲しみのWhite Day=㈱日本テレネット・イメージガール、麻生優子のデビュー・シングル。タイトル前者は『アルバトロス2/マスターズ・ヒストリー』のテーマ、後者は『ヴァリスII』の挿入曲。CDシングル930円。

――上記3タイトル、すべて発売中。

※ビクター新譜情報
2月に「ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレス」の新譜がリリースされる。今回の収録ゲームは『バーニング・フォース』を予定。詳細未定。

SHOW MSXフェスティバル コミュニケーション ツアー の報告

ぐるぐると全国をまわって、そしてすぐ新しい年をむかえる。そんなフシメの行事になりつつあるMSXのイベント。今回も前回にひきつづき、ご報告をしよう。年末で忙しいとは思うのにまたまたたくさんの人が集まってくれた。各会場とも新作ゲームに人気が集中したが、なかでもナムコの隠されていた新作には、ちょっとびっくり。今年1年分ぐらいのラインナップがずらり。夏のイベントで紹介していたドライブゲームも道だけだったのが、車がくわわって制作は快調のようだ。こうやってソフトができていくのを見るのは楽しい。早くできないかな。

そうそう、コナミの人も会場であぶない発言をしていた。今度の新作についてだ。会場に行くと、いろんな話が聞けてしまうところが、雑誌を読んでいるだけとは違うところ。そしてディスクアクセスが遅い、なんて点も会場でチェックできる。イベントではユーザーとして得るところが多いというわけだ。次回春のイベントは何が飛び出すやら、楽しみに待ちたい。

⬆Mファンは『ファンダムライブラリー⑥』からかんたんなゲーム大会

⬇コナミはマンボウをメインにクイズ大会。かなり盛り上がって大騒ぎだ

1月号付録・ハードダスのバグ情報

1月号の付録、ハードダスに重大な誤りがありました。5ページのディスプレイの項目でソニーKV−25FX1のスピーカーは付属しており、ドルビーサラウンド回路を搭載しています。7ページの本体機種別スペック表ではFS−A1FXに通信機能が装備されているように記述されていますが、通信機能は装備されていません。8ページ左下の写真はFS−PW1のものでFS−PK1ではありません。11ページの汎用モデムの項目、写真と説明が入れかわっていました。アイワPV−A24MNP5の写真はPV−A12で、1200bps全二重モデムで価格は19800円(税別)です。オムロンMD24FP4は2400bps全二重モデムで価格は39800円(税別)。同じくオムロンMD1200AIIIの写真はMD12FSでした。14ページのパナソニックU1シリーズ用文書交換ソフトとソニープリントショップIIの写真と説明が入れかわっていました。文書交換ソフトはパナソニックのワープロ、パナワードU1シリーズと文書データを交換させるためのソフト。U1シリーズ上で動きます。プリントショップIIは要MSX−JEでクリスマスカードや年賀状など、かんたんにカード類を作成でき、MSX2/2+上で動きます。以上7か所、訂正しておわびいたします。また、関係者の皆さまにご迷惑をおかけいたしましたことを深くおわびいたします。

メロン? ハガキ 子ども相談室

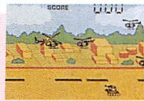
☆千葉県市原市の小林靖宏くん・12歳のアンケートハガキの表側からのご相談です。●MSXのイベントに小学6年生は行ってもいいのですか。⇩来てもらうのに年齢などの制限はまったくありません。ただし、会場と家がものすごく離れているときは、やはりご両親に相談してください。お住まいの市原市と東京の新宿はおそらくJRで2時間以上かかるので、小学6年生にはかなりたいへんかもしれませんね。

●産め産め田坂/妊婦向けのパンフレットをもらったら、「下剤や浣腸(かんちょう)で流産しないように気をつけましょう」というくだりが衝撃的だった。なんかすごいと思いませんか。そうです。私も半年もすればお母さんとかいってるうちに、もう半年がたってしまった。(愛媛・田坂真美)⇨いいぞゴーゴー、産め産め妊婦。子どもが生まれたら報告の手紙は待つが、例の写真入りのハガキはやめてくれ。日本一のアニメファンに育てるんだぞ。(バ)

掲示板

●「さあ応募しなさい」応募要領＝官製はがきに下の応募券をはり、①ほしいプレゼントの番号と名前②住所（〒も）・氏名・年令・電話番号③今月号のFFBでおもしろかったコーナー1つ④なにかおもしろいこと、以上を明記のうえ〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN「FFB・さあ応募しなさい」係まで。●また、「おはなしこんにちわっ」へのイラストやお便り（妙な話、恋の悩み、人にいえない自己主張エトセトラ）、そのほかFFBへのご意見、ご希望をお寄せください。イラスト掲載者は全員に、それ以外はおもしろかった人に特製テレカを進呈！

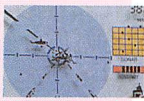
新製品 ゲームビジョン VS. LCDゲーム

なんだかんだいってやっぱりゲームは高い。6800円とか7800円なんてそうそう出せない。そういう人のために安くて、しかもお手軽なゲーム機が登場。むかしも、こういう液晶ゲームがはやったけど、ここにあげているのはゲーセンからの移植ものまである高級（？）機。技術の進歩とはすごい。ともあれ、ゲーセン業界でトップを争うセガ（ゲームビジョン3800円税別）とコナミ（LCDゲーム2900円税別）からの発売。1つぐらい買っても損はないかも。

↑『ハングオン』バイクレースもの

↑『サンダーブレード』アクション

↑『SDI』シューティングゲーム

↑『サブマリンウォーズ』2人も可

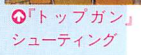
↑『アウトランF-1』ドライブもの

↑『シモンズクエスト』記憶当て

↑『カルノフ』多彩なアクション

↑『ガントレット』立体迷路アクション

↓セガの最新ゲームビジョンは『バットマン』。ジョーカーを倒すアクション

↑『ダブルドリブル』バスケットボール

↑『コントラ』脱出型アクション

↑『トップガン』シューティング

←コナミの人気LCDは『グラディウス』

BOOK ドラクエ2冊

ファミコンユーザーならずとも2月に発売予定の『ドラゴンクエストⅣ』は気になるところ。TVアニメも始まって、どこもドラクエ、ドラクエ。というわけで、エニックスからドラクエ関連の本が2冊出た。

1冊めは、黄色の表紙にスライムマークの『ドラゴンクエスト・パーフェクトコレクションー1990』。ドラクエに関するあらゆる商品、チラシやポスターまで集めたドラクエのカタログ本。380円（税込）オールカラー。

2冊目は、『ドラゴンクエスト・アイテム物語』。『モンスター物語』につづく逸話集。ゲームに出てくる王者の剣、賢者の石などのアイテムの隠された物語を収録。勇者の必読書というところだ。特別企画の「アレフガルド教養講座」もおもしろい。880円（税込）オールカラー。

←ドラクエのグッズ類ほかすべてを網羅したカタログ

→『モンスター物語』につぐアイテムの逸話を収録

SHOW KYOSHO ザウルスカップ

1989年12月3日（日）に茨城県の筑波サーキットで、雑誌社対抗のラジコンカーのレースが行われた。当編集部も、年末進行の超過密スケジュールをおして参加。日産ザウルスという競技専用車の10分の1サイズのRC（ラジコン）を京商が製作。今回はその発売と筑波モータースポーツフェスティバルの一貫としてのイベント。20もの雑誌（コミックボンボンやRC、車関係がほとんどだった）の編集部の人間が集まって、朝早くから予選を始め12時には決勝。横で本物のザウルスがうなっているのを横目にみて、プロポを持つ手に力が入った。結果はカーボーイ編集部の人が1位。Mファンは、残念無念の予選落ちだったのだ……！

←出場の車が勢揃い。晴れたまぶしい日でした

→筑波サーキットの本コースでの決勝風景

プレゼント さあ応募しなさい

●T&Eソフトより
①ルーンワースのトレーナーとバンダナのセット……5名様

●東芝EMIより
②アークスⅡのCD……3名様
③テレネット・セレクションのCD……3名様
④マイシュガーベイビーのシングルCD……3名様
⑤アークスⅡのテレカ…10名様

⑥ドラゴンクエスト・パーフェクトセレクションー1990の本……2名様
⑦ドラゴンクエスト・アイテム物語の本……2名様

しめ切りは1月31日必着。発表は3月8日発売の4月号の欄外で。応募方法は掲示板を参照。

→ウルフチームの人気RPGアークスⅡのCD

↓5のルーンワーストレーナー。サイズはM

↑テレネット・セレクションのCD

→バレンタインの長電話はこのテレカでバッチリ。そんなものかな

↑ヴァリスの優子に選ばれた麻生優子ちゃんのシングルCD♡

●しつもん／11月号P101の欄外のところで、外付けがAになり、内蔵がCドライブになると書いてあります。①Bドライブというのはなくなってしまうんでしょうか。②WAVY70FD2に増設ドライブを付けると3ドライブになったり、4ドライブになったりするんでしょうか。（長野・堀間啓司）⇒①BドライブはAドライブとおなじところにいます。ふつう1ドライブのときはAドライブとおなじところにBドライブがあるんです。②なります。（パボの代理）

「ぶんけかな」はいくつだ／　かなりむかしからぽんきっきで歌っているが、なぜか今年も声は子どもだぞ。"声帯のエマニュエル坊や"か。

●最近、気持ちが悪い日が続いて食事が食べられなくなってしまったので医者に行ったら、「できている」といわれた。おぼえがないのだが……。(千葉・若佐恵美子／主婦)

田坂真美のダンナ、あちこち手をつけたな。今日は妊婦のニオイがするぞ。ちきしょー、わたしも産んでやる。

●このあいだ、クイズ番組で、野沢直子が正解したのをはじめて見たが、あのときできなかった人たちの心境は、「第20回歌謡大賞」で光GENJIのあとに歌わされる尾形大作とおなじではないだろうか。／大江千里の歌声が「にこにこぷん」のポロリの声にそっくりなのはどういうことなのだろうか。(東京・菅原竜治)

大江千里ががむしゃらに歌っているときはすごく怖い。しかし、男としてはけっこう好きだぞ。連絡待つ。

●北田順子はどうした／　バックナンバー見たらかわいいじゃないか。(大阪・地部絵里)

今年最大の一発ギャグだ。なつかしいぞ、北田順子。きっと「あれははやまった」と思っているかもしれないのでそっとしておいてあげよう。年の始めもいい人だ。

●アフリカ料理その①「チャイ」アフリカ人の朝、昼食です。水3：ミルク1の割合でよくかきまぜ、紅茶の葉をぶちまける。(岐阜・梅津直樹)

おまえはアフリカ人か。こんなものミルクティを飲んだほうが速い。その①ということはその②やその㊱もあるんだな。送れ。

●なんだよ、あの大分の川野健司というヤツは。坊さん誘拐の手助けなぞしやがって。おかげでぼくは毎日が地獄だ。(鹿児島・川野健二)

"宮崎勤"や"池田大作"よりは非難は少ない。"山本平成"とかよりは笑われることも少ないぞ。

●全国のイースファンよ、ボクは日本ファルコムにイースⅢを出してとハガキを送ったらほんとうに発売された。ボクのおかげだぞ。(愛知・加藤雅也)

ファルコムは「娘の帰りが心配なので井の頭公園に電灯をつけてくれという主婦の手紙でほんとにつけた武蔵野市役所」のようだ。

ところで、最近ほんとうに悪口がこないぞ。わたしも特別なDNAがあるとかいって宗教を作ろうと思う平成2年だ。

暮らしの適当手帖

2月のテーマ：平成元年の思い出

1月8日、新元号「平成」が施行されてから、まさになにが起こっても不思議ではないような、激動の1年が過ぎた。わたしが生きてきたなかで、ひょっとしたらいちばんおもしろいことの多かった年かもしれない。90年の始まりに80年代最後の年を振り返ってみよう。

●平成元年の政治

★2・24　大喪の礼
★4・1　消費税スタート
★1年で3度おいしい首相連続辞任
★自民党、参院選で惨敗

去年の政界は一般市民にもよくわかるおもしろいことがたくさんあったが、喜びと哀しみは紙一重。まさに大どんでんがえしは宇野前首相の1か月半という早技と、国会議員になってしまったアントニオ猪木の、襲われるわ、監禁されるわの悲惨さだろう。けっしてスカートのなかを見たくないマドンナたちによるマドンナ政権ということばも使われたがこれは気色悪かった。マドンナの連発だけはかんべんしてほしい。

●平成元年の世界の動き

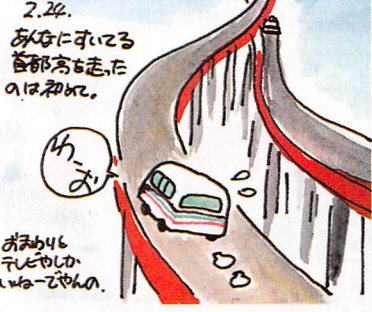
★北京天安門広場で民主化運動の学生、市民を武力鎮圧
★ベルリンの壁の撤去、東欧の自由化
★フィリピンのクーデター騒ぎ
★サンフランシスコ大地震

サンフランシスコの地震をズバリ予想した人が90年の2月14日に東京は滅亡するといっているが、わたしは逃げるつもりだ。

ほかには、ソニーのコロンビア映画買収、三菱地所のロックフェラー不動産買収など日本の企業がアメリカの企業を買収するというのもかなりすごいものがあった。

●平成元年の悲惨な犯罪

★女子高生コンクリート詰め殺人事件
★宮崎勤事件

はっきりいって史上最低の残酷な犯罪が連続して起こった年かもしれない。この2つの事件は、この先もずっと過去の重大事件として語られるのだろうが、それを打ち消すような事件が生まれないことを望む。そういえば、コンクリート詰め殺人に関してはそれを題材にしたアダルトビデオが作られていたが、彼らは人間ではない。

●芸能

★2・9　手塚治虫死去
★6・24　美空ひばり死去
★11・6　松田優作死去

この記事を書いているとき(ほんとうは1989年の12月9日)、作家の開高健が亡くなったと連絡が入った。

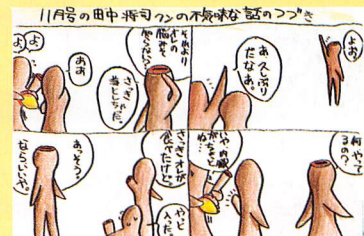
ところで、手塚治虫の死は年少の読者にはよくわからないかもしれないが、わたしの小さいころはずいぶんこの方にお世話になった(といっても作品に)。美空ひばりの死とともに、ああ昭和が終わったんだということと、なんだか自分がいつのまにかおとなになっていたということを知ったが、追い打ちをかけるような松田優作の死は、年代が年代だけにいまだにショックが消えない。

●平成元年のその他の話題

そのほか、じつは手品用品のディーラーだったMr.マリックの登場、吉本ばななブーム、中森明菜自殺未遂、80年代とともに終わってしまった「オレたちひょうきん族」、いか天ブーム、リクルート公判、そしてしめはオウム真理教と、じつにいろいろあった。

2月14日に滅亡しなければ、「平成」という時代はかなりおもしろい時代として語りつがれるのかもしれない。

←埼玉・浦川一砂也⇩広告まんがシリーズをパクってくるやつがいるとは思わなかった。おまえは佐藤元＋テクノポリス編集部か。飯島さんの活躍は今号140ページのFAN CLIPを見てちょーだいね。※〈担当編集者より〉そのクリップで取材に行ったついでにこのハガキを見せたら「なんですか、これは。いったいなんなんですか」とけっこう喜んでいました

←福島・COS⇩バージョン2・5の第6話で展開を行きづまらせたCOSが送ってきた起死回生の作品。パラレルワールドのバージョン1と2を融合させてバージョン1・5第7話を作ったな。おまえは村上春樹か

↑東京・SEI丸⇨シュールシリーズまたまた登場。おはこん出身のオリジナルキャラクタが増殖してゆくさまをあたたかく見守りたいと思う。が、あんまり体を粗末にあつかってはいけないぞ。おまえはマジンガーZか

★イラスト・評＝野見山つつじ

●ソフトを送れ、スペイン人／スペインはソフトが安い。しかし、ほとんどテープ版で、6分の1くらいのソフトは壊れている。パックマニアやR-TYPEやパックランドやパックマンを750円くらいで売っていた。コナミのソフトは4500円くらい。『MSX　EXTRA』という雑誌もあった。(スペイン・末次修一)⇨半年後に日本に帰ってくるそうだから、『MSX　EXTRA』をぜひ持ってきてもらおう。フラメンコをおどりながら持ってこい。(バ)

プログラムファンの王国

ファンダム

1画面

リストは66ページ

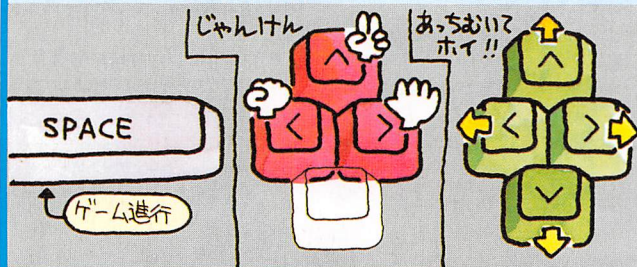
RND関数の心を読んであっちむいてホイ！

あっちむいてホイ！

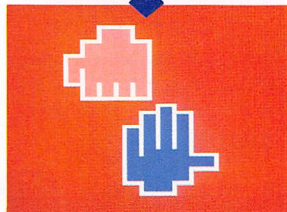
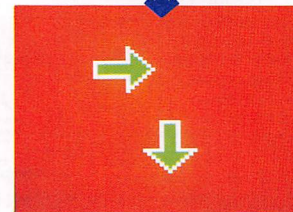
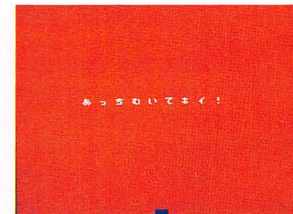
MSX MSX2/2+ RAM8K　BY 平平平平

SPACE　ゲーム進行　じゃんけん　あっちむいてホイ!!

↑じゃんけんに勝つと青く表示される

↑相手の顔を想像するとおもしろい

ゲームをはじめると、画面に「0しょう0はい」(0勝0敗)と表示される。なんだか妙だが、コンピュータらしい律儀さといえないこともない。

スペースキーを押してスタート。スペースキーは、勝負がつくごとに押すことになる。

「じゃんけんぽん！」と表示されたらカーソルキーで自分の手を指定する。手を指定するまではゲームは進行しないので、迷いたいだけ迷える。たとえば、なにを出そうかと考えながら夕食を食べ、フロに入り、テレビなどをゆっくり見てから、よし「ぱー」を出そうと決めることもできるわけだ。それぞれの手が出ると勝ったほうの手は青、負けたほうの手は赤になる(引き分けの場合は両方緑)。

じゃんけんに勝つとカーソルキーで向きを指定して、コンピュータがまんまとその方向の矢印を出してくれれば1勝。じゃんけんに負けたときは、コンピュータの矢印の向きを予測して(まあごくふつうの予知能力を発揮する)、こっちじゃないと思う方向のカーソルキーを押す。

ゲームオーバーとかクリアなどのないゲームなので1万2812勝9862敗などというすごい試合もできる。

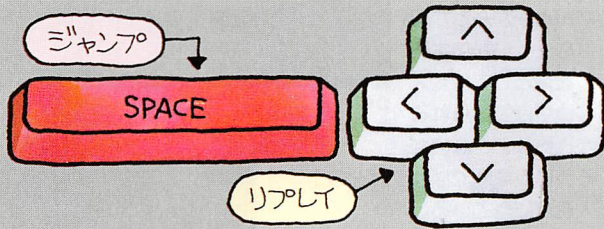
1画面　各プログラムの左上についているテレビフレームのなかの数字は、そのプログラムの長さを表しています。ただし、1画面＝40字×24行として計算し、端数は切り上げています。打ちこむプログラムを決めるときの参考にしてください。

1画面

やみくもに走る男が無数の壁をジャンプする

JUMP OVER THE WALL
（ジャンプ オーバー ザ ウォール）

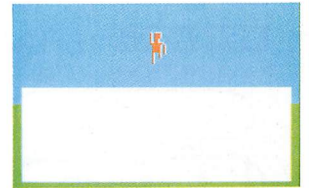
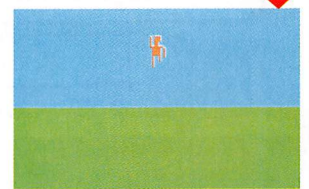
リストは68ページ

MSX MSX2/2+ RAM8K　BY HIDEYUKI

例のパターン名称テーブル切り換えを使った、スピーディーなアクションゲームだ。白い壁が次々に迫ってくる迫力はなかなかのもの。

作者の自慢は、この白い壁の迫力のほかにもうひとつある。それは、タイトルがゲーム内容をすべて表しているという点だ。じっさい、このゲームは、壁(THE WALL)を飛び越える(JUMP OVER)アクションゲームで、それ以上でも以下でもない。この手のアクションゲームは、スピード感や迫力があれば、そのほかの要素はほとんどいらないのだ。

なにもないかのように見える草原を、かわいそうになるくらい必死に走っている男(女かもしれないが)がいる。もちろんキミだ。走りはじめてすぐに地平線の向こうにポツンと白い壁が見える。

壁はみるみるこちらに迫ってきて(というよりもこちらが向こうに走っているのだが)そのままなにもしないでいると、壁に激突してしまう。かといって、走るのをやめるわけにはいかない。なぜなら走るのをやめるキーがないからだ。あるのは壁を飛び越えるスペースキーだけだ。いいなあ、男らしくて。女の方、ごめんなさい。

遠くに白い壁が見える　まだまだ飛んじゃだめ　ここらへんでジャンプ

壁を飛び越える瞬間

飛び越えたあとの余韻(よいん)を楽しむ

壁を飛び越えていくと男の走るスピードが速くなり、30回飛び越えたところで最高速に達する。最高速で壁にぶつかるのもなかなかいいもんだぞ。

1画面

ほんとうは柔道とはなんの関係もありません

JU-do
（ジュードー）

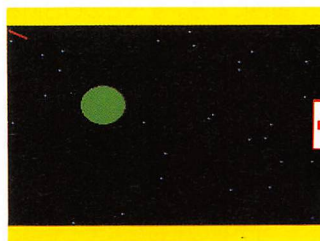
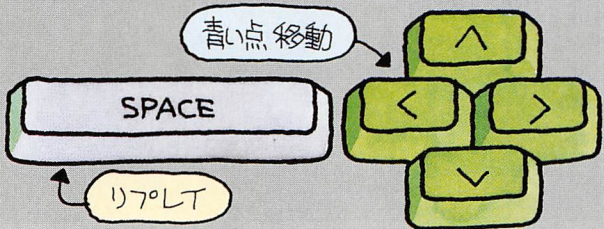
リストは70ページ

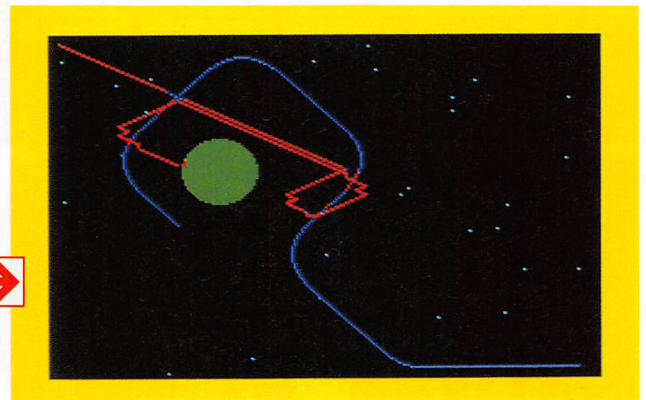
MSX MSX2/2+ RAM8K　BY 石川幸生

このゲームのタイトルは柔道と誘導をかけたものだそうだが、基本的に柔道とはなんの関係もない誘導ゲームだ。

プレイヤーは最初右下でじっとしている青い点(動くと軌跡を描くので青い線になる)。これを動かして左上から追ってくる赤い点(これも線になる)をうまく誘導して、緑の惑星にぶつけるのがゲームの目的。みずから惑星にぶつかったり、まわりの壁にぶつかったりするとゲームオーバー。赤い点ともろにぶつかってもアウト(ただし、軌跡が交差するのはセーフ)。

赤い点を惑星にぶつけるとステージクリア。次のステージでは惑星が小さくなり、少しずつむずかしくなっていく。

12ステージクリアすると、ゲームエンド。

プレイヤーの青い点は最初右下にある

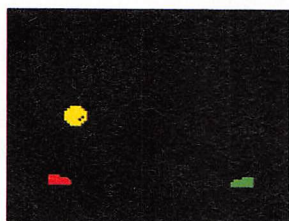
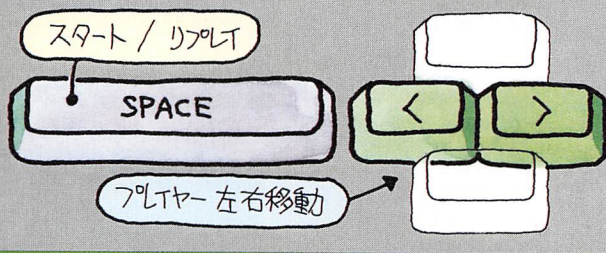
赤い点はカクカクッと青い点を追ってくる

赤い点はなかなか思いどおりには誘導されない。いろいろ動きまわってなんとか成功

1画面

バレーボールのなめらかな動きが気持ちいい

ばれーぼーる？

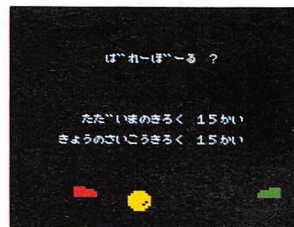
MSX MSX2/2+ RAM8K BY ハイ・ブリッジ

リストは72ページ

ぽーんという感じでボールがはねる

１人プレイのバレーボールゲームだが、じつはコンピュータと戦うわけでもないし、ネットもないし、得点もない。とても、正面きってバレーボールとはいえないので、ひらがなにしたうえ、最後にクエスチョンマークがついているのだろう。作者のそういうひかえ目な態度は好感が持てる。

画面には、２人ぶんの手のようなものが表示されるが、どちらも自分で操作する。このゲームの目的は、相手コートになんとかかんとかではなく、いかにボールを落とさずにトスしつづけていられるかということなのだ。そういう意味ではサッカーの１人遊びに似ている。

２つの手はキー操作にあわせておなじ間隔をたもちながら左右に動く。ボールは、右左右左と往復して動くことが多いだろうが、おなじ側の手でずっとトスしつづけてもかまわない。ボールの動きがなめらかでリアルなので、それだけでなかなか楽しいのだ。

ボールがはねかえっていく軌跡を表示してみた。ボールのあたり方によって反射角度もリアルに変わるところがいい

ボールを落とすと成績を表示してくれる

ボールを落とした時点でゲームオーバーになり、何回トスできたかを表示してくれる。

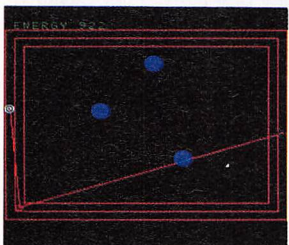
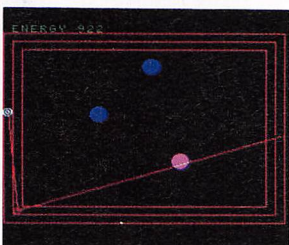
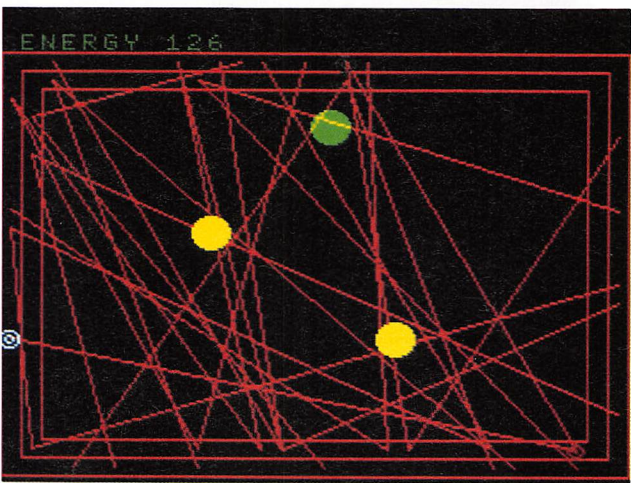
3画面

２本の見えない経路を見つめつつ赤外線発射

赤外線

MSX2/2+ VRAM64K BY 山下修

※・ジョイスティックでも遊べます

リストは73ページ

一度発射された赤外線はずっと残っていくのでだんだんわけがわからなくなる

１筋の赤外線がＯＳＭにあたった

ＯＳＭは青から紫に変色する

２本の道の内側をプレイヤーの赤外線発射装置がまわり、外側を赤外線受理装置がまわっている。たまに周回方向を変えつつスペースキーを押して２筋の赤外線を発射し、枠のなかにある謎の物体ＯＳＭにあてるのが目的だ。ＯＳＭは赤外線が１回あたるたびに変色し、３回目で黄色になる。すべてのＯＳＭを黄色にすればステージクリアだ。

ただし、エネルギーはわずかずつ減っていて、赤外線を発射すると40エネルギーが一度に減る。エネルギーが０になるとゲームオーバー。

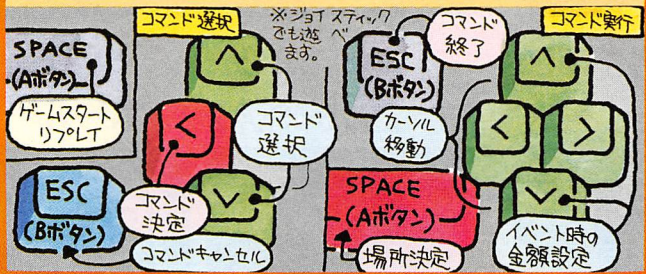
赤外線の経路を考えてやるとひどく混乱して楽しい。

4画面

街を作る雰囲気が味わえるシミュレーション

MAKING CITY
（メイキング シティ）

MSX MSX2/2+ RAM8K　BY 田中宏治

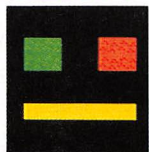
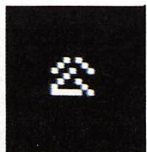
SPACE（Aボタン） ゲームスタート リプレイ
ESC（Bボタン） コマンドキャンセル
※ジョイスティックでも遊べます。
コマンド選択
コマンド決定
ESC（Bボタン） コマンド終了
コマンド実行
カーソル移動
SPACE（Aボタン） 場所決定
イベント時の金額設定

最初は鉄道しか通っていない草原に道路を作り、荒れ地を開拓し、公園、学校、郵便局を建て、土地の価値をあげ、イベントを催したりして住民を増やしていく街作りのシミュレーションゲームだ。

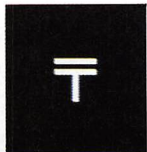
１年を４季節に分け、各季節ごとに以下のコマンドから１つだけ選んで進めていく。

・道路整備　空き地にだけ道を作れる。１マスあたり10万円
・空き地変換　荒れ地を空き地にする(100万円)、道路を空き地にもどす(ただ)、人家を空き地にもどす(100万)
・公園作る／学校建てる／郵便局(建てる)　それぞれ1000万円、2000万円、3000万円
・イベントする　カーソルキー上下でイベント費用を決める(100万円単位)。イベントは人家などのできる確率を一時的に高めるもの

資金は毎年春と秋に、年や人口に応じて入ってくる。

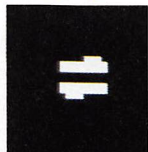
毎冬がすぎると長い時間をかけて人口集計をする。25年間のあいだにどれだけ人口を増やせるかがこのゲームの目的だ。

建設していくもの

荒れ地(右)を開拓して空き地(左)を作る。道路(下)は空地にだけ作れる

公園。「公園作る」で、１つあたり1000万円の費用をかけて作れる

学校。「学校建てる」で、１校あたり2000万円の費用をかけて作れる

郵便局。コマンドの「郵便局」(建てる)で１局あたり3000万円かけて設置

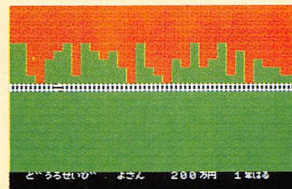
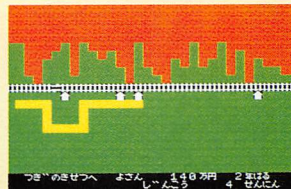
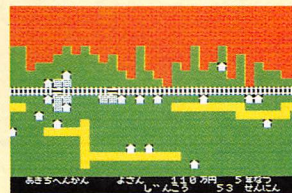
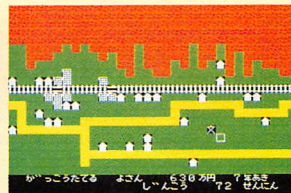
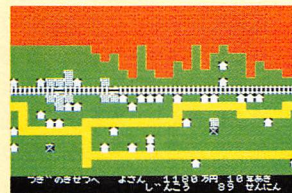
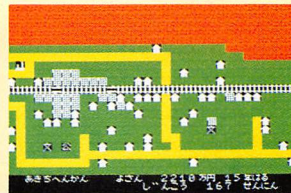
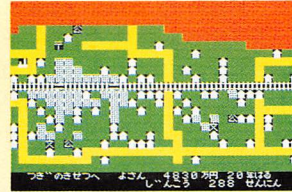
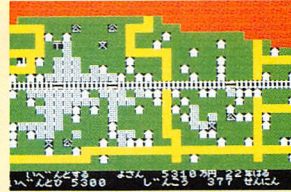
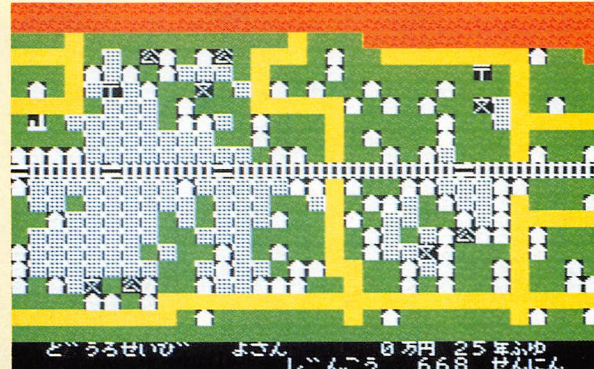
かってにできるもの

人家。1000人。土地の価値が高いところに建つがけっこうどこにでも出現する

ビル。5000人。駅のまわりなどそうとう開発の進んだところにしか建たない

駅。線路のうえにいつのまにかできる。この周囲は価値が高く発展しやすい

工場。なにもないところに建つ。街の発展のスピードを速くする効果がある

リストは74ページ

わたしたちのまちのれきし

1 最初の年。鉄道が通っているだけで北は荒れ地が広がり、予算はたったの200万円しかなかった

2 駅前の発展を考えてナベ型に道路を整備して１年。まばらながら人家が建ちはじめた

3 ５年目。東のほうが少し発展してきたころ西にあった駅のすぐ近くに第２の駅が出現。ほくそえむ

4 ７年目の秋。予算も増えてきた。道路をかっこよく整備して、念願の学校を建設。発展を願う

5 10年目の秋。さらなる発展を願って西の駅の北口側の荒れ地をかなり開拓した。すごく金がかかる

6 15年目の春。人口は15万人を突破。工場ができた北側にも道路を伸ばした。西側駅の密集度が強烈!

7 20年目の春。人口は28万8000人。街の発展に応じて道路をけずったり変形したりする必要がある

8 22年目の春。37万7000人。5300万円をかけてかつてない規模のイベントをおこなった

9 最後の年、25年目の冬。ここ２、３年、おくれている東部・北部の開発に力を入れてきた。人口は66万8000人にふくれあがり、ほぼ満足して任期を終える

5画面

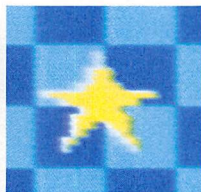
上から下に降りていく全12面のパズルゲーム

STAR & MOONS
（スター アンド ムーン）

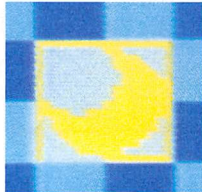
MSX MSX2/2+RAM8K　BY 中越章博

ミックン

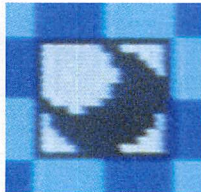
主人公の動物。タレント事務所のマネージャーではないがスターの味方だ

スター

どことなくはかない星。しかし、押されるとどこまでも走っていく一本気な面もある

ムーン

箱から出てくると、スターとおなじように動く。どちらかというと利用されるタイプ

ムーン・ボックス

箱入りムーン。押すと反対方向にムーンが現れる。箱自体は動かない

エンプティ・ボックス

ムーン・ボックスからムーンが飛び出したあとの粗大ゴミ。やはり動かせない

ホール

スターやムーンを吸いこんでしまうゴール。つねにシュワシュワと点滅している

主人公はミックンという動物……。動物なんていうあいまいないい方をしているのは、作者がなんという動物かをはっきりいってないからだ。

■ネコかキツネか

ファンダム班のMはひと目見て「ウサギ」だと断定した。「耳が長いし、前を向いてシッポが見えない動物はウサギしかいない」というのがおもな理由だそうで、編集長のキコちゃんはそいつのいうことをすなおに信じてフロッピーシールのイラストをウサギで頼んだ。

プログラム解析担当者のHも、Mの意見を支持した。「絶対にウサギだとはいえないけれど、ウサギに見えないという人は異常だ」との補足意見も加えた。

ところで、遊び方解説担当者のわたしは、その異常な「ミックンがウサギに見えない人」の1人である。

その大きな原因は、わたしが画面を見るまえに作者の遊び方解説書のイラストを見たからだ。イラストを見ると、なんとなくネコに見える。だから、画面を見て、耳の長いネコだと思っていたのだ。そうでなければ、耳の長いタヌキか、耳の長いキツネだろうと感じていた。

副編集長のSは、フェネックギツネではないかという。そうかもしれない。しかし、このパズルの重要な要素として月が出てくるところを見るとやはりウサギかもしれない。

真相は、作者にきけばきっとわかるにちがいないが、わざと究明していない。世の中にはわからないことが多少はあったほうが楽しいものだ。

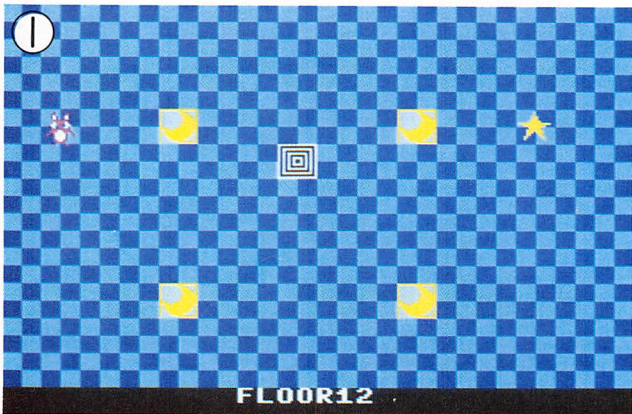
■囚(とら)われのスターを救う

ゲームはめずらしく12階(FLOOR12)からはじまる。その面のパズルを解くたびに1階ずつ下にさがっていき、1階のパズルを解くと、スターが「THANK YOU SAVING ME」といって夜空に帰っていくデモが見られる。つまり、なにものかに捕まえられて地上12階の塔にとじこめられていたスターをミックンが救い出すというストーリーらしいのだ。このへんもモワモワとしていて、ゴタゴタと細かい設定がされているより、なにか静かな不思議さがあっていいような気がする。

■押すだけのパズル

そういうわけでこのゲームはパズルゲームである。

パズルゲームのルールとしてはわりとよくある、押すだけパズル形式をとっている。つまり、面のあちこちにおかれたものを押すだけで目的を達成する。

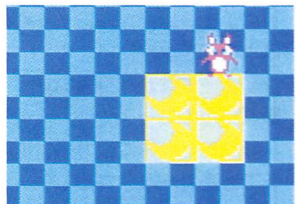
このパズルで押せるものは、スターとムーンだ。スターはたったひとつしかないが、ムーンは複数形のSがついているくらいだからたくさんある。どちらもいったん押すとその方向に突

①中央やや上にあるのがホール。右のほうにあるスターをこのホールに入れるのが目的

②まずここのムーンを押し出して

③次にここのムーン

④これでスターの道ができあがり

⑤1回押すとぶつかるまで止まらない

リストは76ページ

ムーン・ボックスが重なっている場合

このように2つ以上のムーン・ボックスが重なっているときに片方を押すと

ムーンが飛び出したところにある箱は消されてしまう。2度と復活しない

っ走っていき、なにかにぶつかるまで止まらない。四方の画面の端だと消えてなくなる。ホールにぶつかったときもその時点で消える。

■2種類の箱

もう1つ、押せるものが、ムーン・ボックスというムーン入りの箱。この箱自体は動かないが、押すとなかから反対方向にムーンが飛び出す。ムーンが飛び出してしまった箱は、エンプティ・ボックスというただのジャマな箱に変身する。

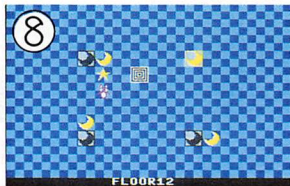
この2種類の箱はある方法で消すことができる。ムーン・ボックスが重なっている場合にかぎって、ムーンが飛び出したところに箱があるとムーン・ボックスでもエンプティ・ボックスでも消えてしまうのだ(上の写真参照)。

このルールに従って、スターをホールに投げこむのがこのパズルの目的だ。スターをホールに入れると下の階に落ち、その下の階でホールに入れるとさらに下の階に落ち……という仕組みになっているわけだ。

12階は、押すだけパズルの基本的パターンで、操作方法を覚えるのがおもな目的だろう。しかし、下の階に行くに従って、手順が複雑になり、チェッカー模様のタイルがいっそう頭の混乱を助長する。ときには、解けないのではないかとさえ思うことがあるが、かならず解ける。解けてしまうと、なぜこんなかんたんな道筋が思いつけなかったのかと反省する。つまり、よくできたパズルなのだ。

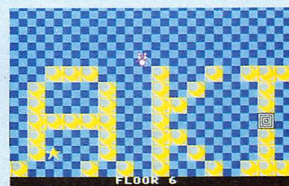
■面セレクト機能

このパズルは、ストーリーからいっても12階から順々にやっていくのが基本だが、おまけの機能として面セレクト機能もある。プログラムをRUNした直後からカーソルキーのどれかの方向を押していると、方向に応じて11階から4階までを選ぶことができる。STICK関数の入力をSとすると、(12−S)階に行くことができるのだ。

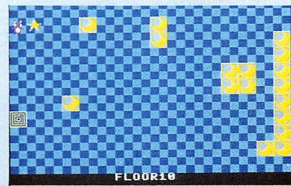
次々にスターを押していく

ホール目指して最後のひと押し

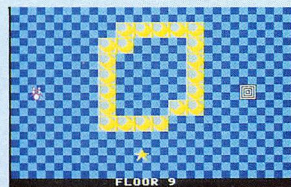
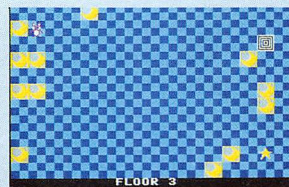
やさしすぎて書くことがない

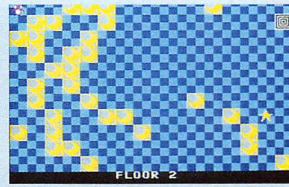
12階をクリア。次からが本格的なパズル

全フロアのヒント

6階。「AKI」は作者の名前。縦の壁を2か所あけてスターの通り道を作る。手順自体は長いがわりとかんたんなほう

11階。どうやってもスターが画面外にはみでてしまいそうだが、スターをムーンのストッパーとして逆に利用すれば解ける

5階。障害物が少なすぎてかえって不安を感じる。スターは最後にグルグルと1まわり半しながらホールに入っていく

10階。右端にあるムーン・ボックスの長い列がポイント。どの箱を消すかがだいじ。ミックンの通り道も考えに入れること

4階。全体図の左下すみをてきとうに破壊すればあとは比較的かんたん。つまり、ほとんどは目くらましの箱なのだ

9階。中央のムーン・ボックスの囲みがじゃまそうだが、必要なところにあなをあけさえすれば解けたも同然

3階。画面の左端と上端で、ストッパーとなるムーンを積みあげていく。画面外に捨てなくちゃいけないことになっている

8階。スターの道はけっこうけわしい。しかしこの場合も最後のひと押しをするためにミックンの通り道を考えるのがだいじ

2階。いっけんスターを上のほうに押せばいいのではないかと思うが、ちがう。グルッと左のほうからまわっていくのだ

7階。あちこちからムーンを集めてきてスターのための道を作る。ここでも、スターをちょっと利用する発想が必要だ

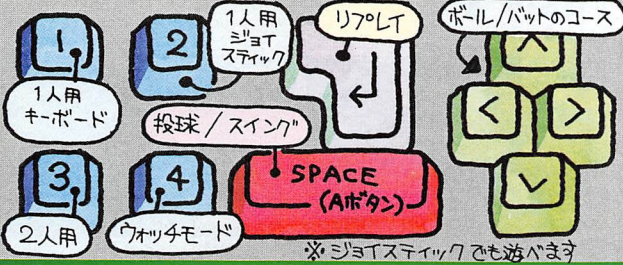
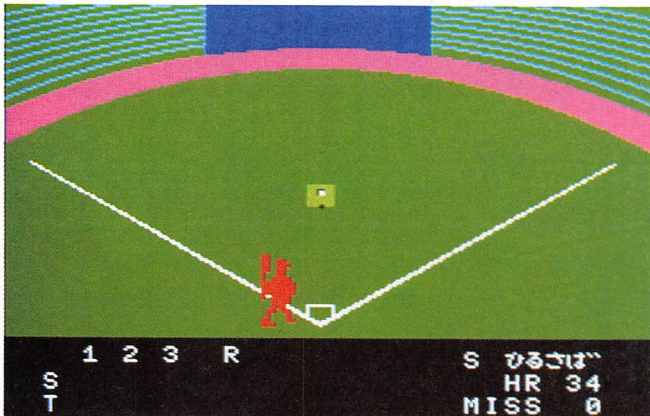
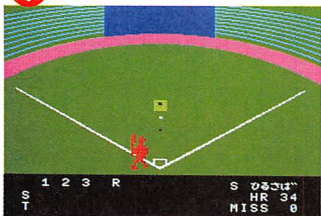
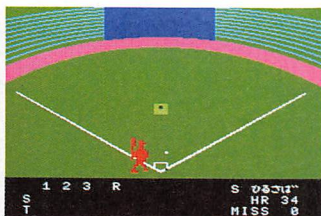
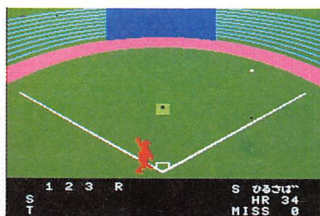
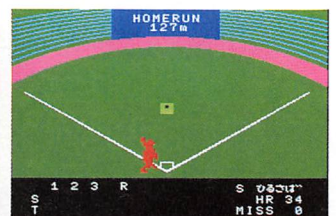
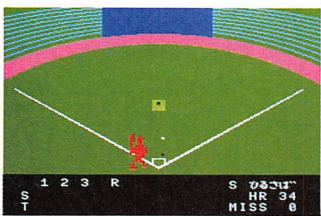
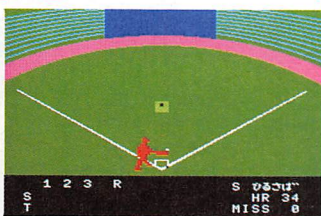
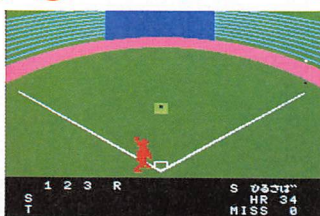
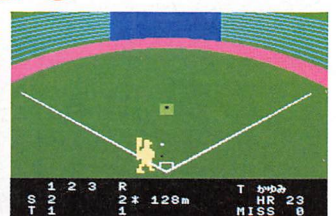
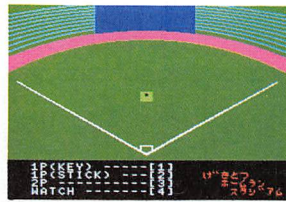
ラストの1階。スターを通すための準備にかかる手順はこのゲーム中最長だが、スター自身はたった2度しか押さなくていい

5画面

リストは78ページ

ウォッチモードもあるホームラン競争ゲーム

激突ホームランスタジアム

MSX MSX2/2+ RAM16K　BY 平平平平

いくら野球ゲームが好きだといっても、さすがにBASICで作った野球ゲームなんかやる気にならない……という人も多いだろうが、激ペナ2をやりつくした編集部ですらうけた、このBASICの野球ゲームは自信を持っておすすめできる。

ゲームスタート。まずはSチームの攻撃。右にあるのはバッターのデータ

ボールが投げられた。最初はコースがわからない

ボールの影がホームベースをよぎる瞬間

1塁線にそってボールが飛んでいく。意外に低いが

スコアボードに飛距離も表示される。127メートルは小さいほう

このへんでコースがわかる。高めか低めかは影とボールの関係で読む

すかさず打つ(ほんとうは打っているのはコンピュータだけど)。ジャストミートか

ギリギリでスタンドに入ってしまいそう。まったくコンピュータの打撃はするどい

1回裏の攻撃。たくあん色のTチームの攻撃。こうして3イニングを戦う

モードはぜんぶで4つあり、ゲーム開始まえに数字キーを押して選ぶ

■基本的な設定

このゲームは3イニング制のホームラン競争だ。ルールは、

①ピッチャーの投げるボールはすべてストライク

②1イニングにつき1人の打者

③ホームラン以外はすべてミス。3回ミスで1イニング終了

④ホームランはすべて1本1点。3イニングの合計で勝敗が決まる(サヨナラ勝ち、X勝ちもある)

⑤同点の場合は、飛距離のもっとも長いホームランを打ったチームの勝ち

プレイモードは4つあり、それぞれゲームスタートのまえに数字キーを押して選ぶ。

[1]1P(KEY)……キーボードで対コンピュータ戦(先攻はコンピュータ)

[2] 1P(STICK) ……ジョイスティックで対コンピュータ戦(先攻はコンピュータ)

[3] 2P……2人プレイ(ジョイスティック側が先攻)

[4]WATCH……コンピュータどうしの戦いの観戦

基本的に先攻はSチーム、後攻はTチームだが、Sチームのほうがデータがいい。また、コンピュータはかなり強い。

■ボールのコース

ピッチャー側にはカーソルキーで指定できる9つのコースがある。キーを押していないときはど真ん中で、8方向のキーで内角、外角、高め、低めを指定する。たとえば、外角低めなら右斜め下というように。

投球のコースに応じて、バッター側にも9つのヒッティングポイントがあり、ピッチャーと同様にカーソルキーで指定する。ボールのコースとヒッティングポイントが一致したとき、ホームランが出やすい。

■チームのデータ

現在のデータで遊ぶのも楽しいが、プログラムの行380のチームデータを改造して遊ぶのも楽しい。データは、

〈先攻チーム名〉,〈ユニフォームの色〉,〈選手1の名前〉,〈選手1のホームラン数〉,(以下同様に選手3まで),〈後攻チーム名〉,……

というふうにならんでいる(画面表示と見比べればわかりやすい)ので、てきとうに書き換えてもっと遊ぼう。

GUNSHIP™

THE HELICOPTER SIMULATION

3Dリアルタイムシミュレーションゲーム
★ガンシップ★

★★★★
MSX版新登場

――指令。攻撃ヘリコプターAH-64Aアパッチで出撃せよ!

実戦の緊張が体験出来る、3Dリアルタイムシミュレーションゲーム"ガンシップ"。諸君は、空飛ぶ戦車と呼ばれる米陸軍攻撃ヘリコプターAH-64Aアパッチに乗り込み、与えられた任務を次々と遂行しなければならない、TADSが諸君の目となり、敵攻撃目標をとらえ、コクピットのCRTに距離と敵の映像を写し出す。30㎜機関砲が火を吹き、ヘリファイアー(攻撃ミサイル)や、2.75インチFFARが次々と発射される。戦場では、一瞬の油断がそのまま死につながる。――

絶賛発売中!

※この画面はPC-9801版によるものです。

ゲームプログラマー募集中

"いよいよボクの出番だ!"と思っている君。当社で働いてみませんか!?詳しくは下記宛お電話下さい。

PC-9801VM2以降●PC-9801UV2以降 ¥11,800(消費税別)絶賛発売中

マイクロプローズジャパン株式会社 〒183 東京都府中市若松町1-3-28 TEL:0423(33)7781 FAX:0423(33)7783

MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

MSX 2+

「進」次元の、WAVY。

ダブルドライブで、新登場。

資料請求券
MSX FAN
2月号

人と・地球が大好きです

本気でヤルなら、これからは、ダブルドライブがアタリマエ.!!

ゲームだけじゃなくって、本気でパソコンしてみようと思うなら、やっぱりダブルドライブでないといけません。Aドライブにアプリケーションソフト、Bドライブにデータフロッピーって使い方がもう常識になりつつあるし、将来、ビジネスパソコンにステップアップしていくためにも、ダブルドライブの操作性の良さに慣れておくってことが重要ですしね。そうした意味で、WAVY70FD2は、フロントローディングの本格的なスタイルで、FDDをダブル搭載。大切なソフトのバックアップやデータコピーも、スムーズに、スピーディーに行なえて、この操作性の良さは、まさに感激モノ!

FM音源・BASICコンパイラも標準搭載した、強力MSX2+。

MSX2+規格ではオプション扱いのFM音源やBASICコンパイラも標準で搭載した、強力マシン。迫力たっぷりのサウンドや、実行速度の速さに加え、JIS第2水準漢字ROMを搭載した強力な日本語機能や、本格マニュアルの付属など、魅力いっぱいです!

PHC-70FD2 標準価格87,800円(税別)

シングルドライブの、70FDもヨロシク。

MSX2+ PERSONAL COMPUTER
WAVY 70FD
PHC-70FD 標準価格64,800円(税別)

三洋電機株式会社

● お問い合わせ・資料のご請求は、
三洋電機株式会社 情報システム事業本部 国内販売事業部 コンピュータ企画部
〒550 大阪市西区江戸堀2-7-25 TEL.06(443)5145

東京営業部:☎03(836)3871　中部営業部:☎052(582)6123　近畿営業部:☎06(443)5140
北海道営業所:☎011(271)6470　東北営業所:☎022(267)3681　新潟出張所:☎025(284)2025
北関東営業所:☎0276(63)8719　神奈川営業所:☎045(731)3172　静岡営業所:☎0542(63)2005
北陸営業所:☎0762(38)9811　京滋営業所:☎075(682)2341　神戸営業所:☎078(682)0681
岡山出張所:☎0862(73)7341　中国営業所:☎082(243)9120　鳥取出張所:☎0857(27)8120
四国営業所:☎0878(34)7699　松山出張所:☎0899(73)9666　九州営業所:☎092(291)6270
大分出張所:☎0975(43)0991　熊本出張所:☎096(358)3691　鹿児島出張所:☎0992(55)6305

● MSXは、アスキーの商標です。

THE LINKS

好奇心と冒険の365日必修課目!!

AFTER SCHOOLは、リンクス必修課目がまってるヅッ! 365日、遊びきったら、キミはススんだ「Flying Boys」だ!

仲間同士でリンクスすれば、リンクス電子掲示板に、キミたちのスペースが設けられる。そこで、学校や街の情報、キミたちのコトを全国のFlying Boys & Girlsに情報をバラまける発信局が作れるゼ!

BBSプレゼント!(3名のグループでBBSだ!)

MSXをもってりゃ、キミはいますぐTRY Linksなのだが、MSXをもってる気のあう仲間、友だちと‥グループでリンクスしてくれりゃ! BBSプレゼントなのダッ!

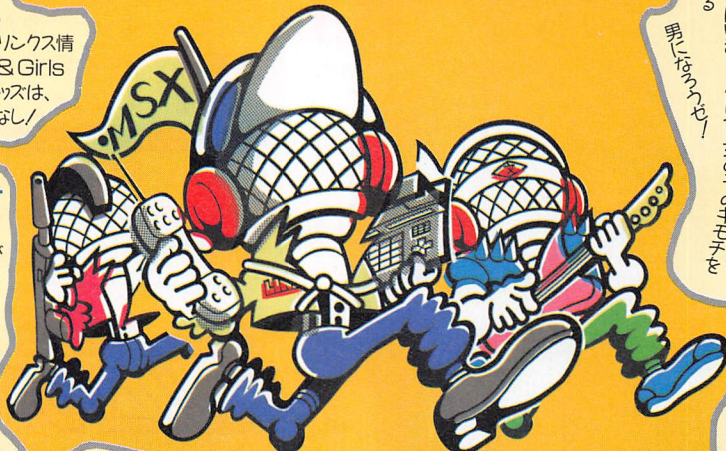
リンクスパソコン通信 Links Flying Boys 大募集!!

ホントにいいものは自分で確めたいね、ビンビンジャーナル。

最近よく目につく"新商品情報"。どれも、これも、いーことばっか書いてあって、ホントかなぁ、なんて思ってる君にウッてつけなのがコレ、ビンビンジャーナル。リンクスから送られてくる、あたらしグッズを実際に使ってみて、本音のレポートを書いてみよう! そのレポートはリンクス情報誌にピックアップされ、Flying Boys & Girlsの注目をあびるわけだ。しかも、あたらしグッズは、キミにプレゼントされるから、ゆーことなし!

キミの㊙ごころウキウキ! 女の子たちの「おしゃべり」をジャック!

リンクスでは、Flying Girlsもがんばってる。

そのおしゃべりの中味をしっかりジャックどこの誰がしゃべってんのかは、自分で言わないかぎり誰にもわかんない、だからOPENになれる。テレ屋のキミも女の子の心理をサグルとか、ヒミツをきいちゃうことだってできるハズ。めいっぱいジャックして、女の子のキモチをわかる男になろうゼ!

最近、テレビもマンネリだなぁー と思ったキミは「チャンネル∅」。

学校や友だちの間で、はやってるコト・自分が考えた、びっくりアイデア 世の中に対して声を大にしていいたい話…etc.そのまま、眠らせちゃダメだゾ! リンクスは、キミの中にある、"眠らせちゃってるパワー"を求めてるんだから。キミの腕しだいで、リンクスの番組を生みだし、No.1のメニューにする事だってできるし 投稿少年になって各エリアの人気者になるのも 夢じゃないッ! テレビやラジオ・雑誌etc…"今まであったモノ"がなんだか、つまんなくなってきた君。チャンネル∅をセレクトしてみようヨ!

●これが「チャンネル∅」誌 ナンダ!

リンクスネットフレンドは、「1晩で大親友」キブン。

何でも話せる友達ってゆうのが、よい友達の代名詞。でもカンタンにそんな友達ができないのがフツー。"顔が見えないからスナオになれる"とゆうパソ通の利点をいかせば、そんな悩みも解決! リンクスのFlying Boys & Girlsにまずメールを出してみよう。知りあったばかりなのに ずっと昔から友だちのようなキブンになれる ハズだ。

広いぞ、リンクスワールド

ここに、おさまりっこない大きさのリンクスワールド。
すこーし紹介すると、パソ通初心者に、やさしい"ソフィ先生"がてほどきしてくれる、「ビギナーズエリア」をはじめ、全国にちらばってるFlying Boys & Girlsを 地域ごとにまとめてメンドーみるヅッ ちいきべつBBS、全国のみんなとリアルタイムでおしゃべりを楽しむチャットと、ちょっと紹介すると、こんなにあるヅ! ちょっと カゲキな"おとなくらぶ"では、体験談やHな話が、キミを待ってる

驚異の700タイトル Linksスペシャルサンクス

ゲーム三昧

MSX FAN
毎週・月曜日→金曜日
PM7:00 START

これまでのMSXファンに掲載の投稿ゲームの中から、よりすぐりのソフトをサービス! さらに、毎月8日(もち! MSXファンの発売日ダョ!)には、雑誌掲載の投稿ゲームを全て、ダウンロードサービス!

MSX マガジン
発売日よりSTART
FULL TIME

毎月、雑誌発売日から1ヶ月間、24時間のフルタイムで、ダウンロードサービス! もちろん、毎月8日には、新作ソフトの登場だッ!

Basic マガジン
毎週・月曜日→金曜日
PM6:00 START

MSX2・MSX2+プログラム大全集Ⅰ・Ⅱを日替りでダウンロードサービス! さらには、毎月8日に雑誌掲載の新作ソフトを提供するヅッ!

アダルト・ソフト

ちょっと街では買いにくい、アダルトソフトも、せいぞろい! ソフトの交換情報も盛りだくさんだヅッ!

今、入会すると、もれなく

MERRIT1 オリジナルゲームフロッピーを、編集しよう!
オリジナル"ゲーム三昧"フロッピーをプレゼント!
キミだけの"ゲーム三昧"フロッピーをつくろう!

MERRIT2 リンクスアクションRPG! 「1メガソフトをダウンロードプレゼント」!

資料請求ご希望の方は ◺マークを、官製ハガキにはって、リンクスまでおくってネ!

日本テレネット株式会社
〒604京都市中京区烏丸御池上ル二条殿町ナショナルビル3F

きりとり線

郵便はがき

料金受取人払

杉並局承認

314

差出有効期間
平成3年10月
8日まで

切手は
いりません

166-□□

（受取人）

東京都杉並局私書箱44号

日本進学指導センター

スーパー暗記法

無料案内書請求係

（〒166　東京都杉並区成田東4-36-15）　A298

無料進呈カード

スーパー暗記法案内書

1 大学受験コース

2 高校受験コース

ご希望のコースの番号に◎をつけてください。

氏名	フリガナ	学年	
〒		電話	（　　）
住所	フリガナ		
	フリガナ		

きりとり線

受験生が待っていた、驚異の合格テクニック誕生!

スーパー暗記法™

通信指導システム

学校では教えてくれない受験テクが、キミにも身につく!!

信じられないほど膨大な量を!
信じられないほど短時間に!
信じられないほど簡単に覚えられる!
これがウワサのスーパー暗記法の正体だ!

- ●英単語200個をたった1日で暗記!
- ●歴史の年表なら10分で30項目!
- ●漢字や理数の公式なら通学途中!
- ●だから志望校に一発合格!!

受験生が待っていた、驚異の合格テクニック誕生！

スーパー暗記法™

★英単語200個を1日で丸暗記！
★世界史年表（約300項目）を1日で！
★漢字や理数の公式などは通学途中！
★定期試験なら一夜づけで十分！

お急ぎの方はお電話で！ 03-318-6111（受付：朝・9時30分〜夜・8時（年中無休））

合格術の達人

現在の受験は暗記で合否が決まります!!
私の暗記テクニックすべてを
おしえましょう。

●監修
萩原雄二郎先生

独自の暗記法を駆使して昭和49年東大理Ⅲ（医学部）に進学。東大在学中にあらゆる課目、あらゆる試験で、ほとんどトップランクを維持し、卒業時に銀時計を授与される。（銀時計は最優秀卒業生のみに与えられるもの。）

学力アップの秘密がいっぱい!!

カラー案内書
無料プレゼント中

左のとじ込みハガキを送るだけでOK！

日本進学指導センター
〒166東京都杉並区成田東4-36-15
☎03(318)6111

先輩からの熱き体験メッセージ！

山田和範
早大商学部
中大経済学部
（海城高卒）

一か月で偏差値69に!!

今ふり返ってみて、これまで受験勉強で悩んでいたのがウソのようでした。暗記法講座を始めて一か月もすると、55そこそこの偏差値が69にまで急上昇しました。あきらめかけていた早稲田大学に入学できて、大変喜こんでいます。

高原有知
三愛高校
（豊沼中卒）

定期試験に大満足!!

ある少年雑誌の広告を見て、ボクもさっそく入学。一か月でテクニックを身につけ、中間テストにチャレンジしたところ、自分でも驚くほど好結果を得られました。ナゼ？ってみんなが言うけど、それだけはゼッタイ教えたくないよ。

武南宏治
東京大学理Ⅰ
慶応大学工学部
（筑波大附属高卒）

ぼくの東大合格作戦!!

合格は暗記量で決まります。数学でもそう、国語でさえ感情の暗記です。この割りきりと、スーパー暗記法による勉強こそ合格への最短距離でした。ぼくの東大合格の秘密、そして現役でパスできた理由を明かせば暗記法のお陰です。

加藤弘子
青山学院附属高等部
（宮前平中卒）

受験はテクニック!!

萩原先生の暗記法にであって、もっとも効果的な受験テクニックを身につけることができました。ハッキリ言って、受験はテクニックをもっていないと不利！その一言につきます。時間もムダなく、一度覚えたら忘れないのだから…。

プログラムファンの王国

ファンダム

プログラムリストと解説

THE LINKSでファンダム掲載のゲームプログラムのダウンロードサービス中！
リンクスのなかにあるMSX・FAN・NETでは、毎月ファンダムに掲載されているプログラムのダウンロード無料サービスをやっています。

プログラムリストと解説・もくじ

ファンダム募集要項

●リーダーズプログラム部門（RP部門）
SCREEN0:WIDTH40としてリストを表示したときの画面数（1画面あたり40字×24行。ただし、空行やOkは含めない）により3タイプにわける。
①1画面タイプ
1画面以内のプログラム
②N画面タイプ
1画面を超えて5画面までのプログラム
③10画面タイプ
5画面を超えて10画面までのプログラム
●フリープログラム部門（FP部門）
内容、形式、長さなどの制限なし。
■投稿上のルール
①盗作、二重投稿厳禁
②テープかディスクで投稿する
③詳しい解説の手紙をつける
（1）住所・氏名・年令（学年）・電話番号・郵便番号
（2）プログラムの遊び方、使い方
（3）変数の意味・プログラム解説
（4）パズル、RPG、AVGなどは、その解答、マップなど
（5）プログラムを作るときに参考にした雑誌や単行本のプログラムや記事、メロディー、キャラクタ（出版社名や年・月号、ページも明記）
■あて先
封筒の表に応募部門、タイプを赤い色で明記し、裏には住所・氏名を書いて、〒105 東京都港区新橋4－10－7 TIM MSX・FAN編集部「ファンダム・プログラム」係まで郵送してください。
なお、応募作品は返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店に帰属するものとします。
■採用の特典
掲載者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジをさしあげます。
■季間奨励賞
第9回季間奨励賞は、4月号～3月号に掲載された1画面プログラムまたはN画面プログラムのうち、アイデアとプログラミング、および長さとおもしろさの比のすぐれた作品に送られます。選ばれた作品と作者は、4月号のファンダム通信スペシャルで発表し、作者には、奨励金として3万円をさしあげます。

ファンダム・アンケート

今月号のファンダムでおもしろかったプログラムまたは記事を3つ答えてください。アンケートに答えてくれた方のなかから、抽選で10名の方に、MSX・FAN特製テレホンカードをさしあげます。応募方法は、官製ハガキに、左下にある応募券をはって、①今月号でおもしろかったプログラムまたは記事3つ、②住所・氏名・年令・学年（職業）・電話番号・郵便番号を明記して、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN 編集部「ファンダムアンケート」係までお送りください。しめ切りは、1月31日必着です。

ファンダムアンケート②
▶応募券◀
2月号応募券

新・打ちこみミス発見プログラム2の使い方

この「新・打ちこみミス発見プログラム2」は、BASICプログラムリストの1文字1文字が正しく打ちこまれているかを、数字で確認するためのもので、N画面以上のプログラムで使用する。

テープかディスクにアスキーセーブする

①「新・打ちこみミス発見プログラム2」のプログラムを行番号も正確に同じものを打ちこむ。
②RUN↵
③それぞれの行番号と確認用データが表示される。

9000>	200
⇧	⇧
行番号	確認用データ

確認用データは、掲載されているデータと同じか違うかを見ていくもので、確認用データが違っていたら、その行に打ちこみミスがあり、データが同じならばミスはないと思っていい。
④下のプログラム確認用データと画面に表示された確認用データを照らしあわせ、同じだったらOK。どこかの行が違っていたら同じになるまで修正する。ただし、行9060の確認用データは機種によって異なるので画面に表示されたリストで直接確認すること。
⑤「新・打ちこみミス発見プログラム2」が完全になったら、テープまたはディスクに「アスキーセーブ」する。
●テープの場合
SAVE"CAS:CHECK"↵
（CSAVEではないので注意）
●ディスクの場合
SAVE"CHECK",A↵

「新・打ちこみミス発見プログラム2」を使う

「新・打ちこみミス発見プログラム2」は、掲載されたプログラムとまったく同じかどうかをチェックするプログラムだ。
行番号はもちろん、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に打ったりするとその行は違うデータがでてくるので注意。
使い方は、
①あらかじめセーブしておいたチェックしたいプログラムをテープまたはディスクからロードする。このとき、絶対にRUNはしないでおく。（1度でもRUNするとデータがかわる）。
②「新・打ちこみミス発見プログラム2」のはいったテープまたはディスクをセットし、
MERGE"CHECK"↵
とする。これで、2つのプログラムがつながる。
③あらかじめ、
SCREEN0↵
WIDTH40↵
としておく。
④GOTO9000↵
とすれば「新・打ちこみミス発見プログラム2」が走りはじめ、それぞれのプログラムの「確認用データ」と同じ形式のデータを表示しはじめる。
「>」の左側が行番号、右側が確認用データとなる。
⑤終わったら、確認用データの異なっていた行番号のプログラムを1字1字確かめていく。
⑥修正が終了したら④からの作業をくりかえし再度確認をする。
⑦データの違うところが、すべてなくなったら、OK。
⑧RUNするまえに、
DELETE9000－9060↵
として「新・打ちこみミス発見プログラム2」を消去する。
⑨念のため、チェックずみのゲームプログラムをテープまたはディスクにセーブしてから、
RUN↵
⑩これで、99パーセント、正常にゲームプログラムが動くはず。万が一、正常に作動しなかったり、エラーが発生したりしたら、プログラム解説や変数の意味を参考にして、悪運の強いミスを退治するための戦いをはじめよう。

新・打ちこみミス発見プログラム2

```
9000 '--- NEW TYPE CHECK SUM ---
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FORI=4TOL:S=255AND(S+PEEK(V+I)*(IMO
D9+1)):NEXT:PRINTUSING" #####>###";VS;S;
9060 V=V1:GOTO 9020
```

新・打ちこみミス発見プログラム2の プログラム確認用データ

```
9000>200  9010>152  9020>153  9030>118
9040>134  9050>102  9060>???
```

プログラムの質問は プログラムがどうしてもうまく作動しない場合は、往復ハガキでMSX・FAN編集部まで。ただし、以下のことを守ってください。①RAM容量などが自分の機種にあっているかを確認②打ちこみミスではないかを確認③どういう状態で動かないか、どういうエラーがでるかを明記。電話の場合は、プログラムの入ったMSXを近くに置いて、祝祭日を除く月～金の午後4時から6時のあいだに（☎03-431-1627）。それ以外の時間は受け付けていません。

ファンダムパーラー

■REM文の利用法

ファンダムの解説のなかに、REM文ということばがよくでてくるが、じっさいは「REM」のかわりに「'」(アポストロフィ)がよく使われている(これは一般にコメントを書くときに使われるが、なかにはマシン語などのデータが置かれた特殊なREM文もある)。ここではREM文の手軽な利用法を紹介しよう(リスト1〜3)。

使い方はどれも同じで、行番号と「'」を消してリターンキーを押せばOK(つまり、ダイレクトに命令する)。こんなふうに、使われていない行にダイレクトステートメントをREM文として入れておくとけっこう役に立つのだ。

文字の形や色を変えているプログラムで役立つのが、リスト1と2だ。

リスト1はSCREEN1で画面にすべての文字を表示するプログラム。リスト2は、エラーが出たのに文字が変でわからないときに便利。画面をSCREEN0にしたうえで、どこにどんなエラーが出たかを表示するようになっている。ちなみに、ERLはエラーがでた行番号を、ERRはエラーの種類を自動的に保存するシステム変数、ERRORというのは故意にエラーをだす命令だ。ついでにいうと、ダイレクトステートメントでエラーが出たときはERLは65535になっている。

長めのプログラムを何回かにわけて打ちこむときは、リスト3のようなREM文を付けておこう。セーブ命令をそのままREM文にしているので、毎回おなじファイル名で保存できる。

みんなも便利なREM文の使い方を研究してみよう。

こんな行を加えてみたら

●リスト1

```
1 'CLS:FOR I=0 TO 255:VPOKE &H1800+I,I:N
EXT:LOCATE 0,8
```

●リスト2

```
1 'SCREEN0:PRINT"List";ERL:ERROR ERR
```

●リスト3

```
1 'SAVE"MAKING-C.FAN"' 1990,1,8
10 CLEAR200:SCREEN1,0:WIDTH32:COLOR15,0,
0:DEFINTA-Z:KEYOFF:DEFUSR=342:A=RND(-TIM
E):SPRITE$(0)=CHR$(255)+STRING$(6,129)+C
HR$(255)
```

■新装開店のお知らせ

突然だが、今月より「ファンダム通信スペシャル」はとりあえず無期休載となり、来月からは残念賞と選考会報告はこのコーナーでおこなうことになった。

また、休んでなまけていたあいだに、だいぶハガキがたまったので、今月から下のようなカコミで発表もしくはお答えをしていくつもり。

気になる話題は特集のような形式でとりあげていきたいと思っている。このコーナーに、どしどしお便りを!

作った色をもどすには

Q グラフィックツールでパレットを変えて描いたCGをBASIC上で再現するとき、戻ってしまったパレットを再び変えることはできますか?

(東京・林奈都子/20歳)

A かんたんです。その絵を読みこんだあと、「COLOR=RESTORE」という命令を実行すればいいのです。ただし、保存されたグラフィックデータに、パレットの情報もはいっていなければだめです。パレットの情報はVRAMの&H3680〜369F(SCREEN5〜6)、または&HFA80〜FA9F(SCREEN7〜8)にあるので、グラフィックを保存するときにはここもいっしょに保存しておこう。

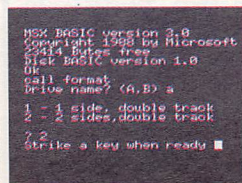
1行プログラム『MINI JUMP』(ミニジャンプ)

リストは東京・斎尾裕史くんの1行プログラム『MINI　JUMP』(MSX2/2+、VRAM64K以上)。画面の下の線が自分です。右のほうからバーがせまってくるので、スペースキーでジャンプしてよけるゲーム。斎尾くんにはテレカをプレゼント。

```
1 Y=210:COLOR3,0,0:SCREEN5:FORI=0TO9999:
S=-STRIG(0)*(J=0):J=(JORS)*-(H<7):H=-(1+
HORS*8)*J:Y=Y+H:COPY(2,182)-(255,210)TO(
0,182):LINE(253,212)-(253,212+(RND(-TIME
)*20+5)*(RND(1)<.026)):IFPOINT(81,Y)=3TH
ENPLAY"V15EC":SCREEN0:PRINT"SCORE"IELSEP
SET(81,Y):NEXT
```

ディスクが入っているのにDisk offlineが

Q ディスクドライブ内蔵のMSX2を使ってますけど、最近、ちゃんとディスクを入れているのに「Disk offline」がよく出ます。どうすればいいでしょうか?

(大阪・守川正宏/16歳)

←ディスクのフォーマットをするときの画面

A いちばん考えられるのは、買ったばかりのディスクをフォーマットしないで使ったときです。買ってきた生ディスクは「CALL FORMAT」という命令で必ずフォーマットしてください。そうしないとMSXでは絶対に使えません。フォーマットの方法は「CALL FORMAT↵」と打ちこみ(写真参照)、画面の指示にしたがってください。もし、フォーマットされたディスクでエラーがでるようなら、メーカーに問い合わせてください。

MSXにひそむバグ!?

これはまたとっても不思議なCHR$(255)つまり「■」(カーソルキャラクタ)にまつわるお話。左にある写真のように、

A=0:IF A=1 THEN PRINT"■"ELSE PRINT"ABC"↵

と実行してみよう。正しく動作すれば「ABC」と表示されるはずだが……じっさいはちがった動作をするのだ(ぜひ試してほしい)。

編集部でもっともMSXにくわしいNOPに見せたところ、「う〜ん、MSXのバグですね」といい切られてしまった。おもしろいような、不安なような……。

情報提供者の沖縄・賢者ドラゴンくんにもテレカを進呈。

```
A=0:IF A=1 THEN PRINT"■" ELSE PRINT"ABC"
Ok
■
```

↑これを実行すると……ううむ、IF文の働きがなんか変になってしまったようだ

```
A=1:IF A=1 THEN PRINT"■" ELSE PRINT"ABC"
■
Ok
■
```

↑これはいいんだけどね。ちなみに「■」はF1キーにでも設定して打ちこんでね

はじめてのファンダム

総集編■打ちこみについて

この号は2月号だがほんとうは1月に発売される。年の始まりには気持ちもあらたになにごとかをはじめようとする人も多いだろう。年末にMSXを買ってBASICの疑問で頭がいっぱいになっているユーザーも多いのではないかと思う。そこで、あらためて打ちこみの初歩の手ほどきをやってみることにした。4ページしかないのでつめこみ気味だし、説明しきれない点もあるが許して。

ファンダム掲載リストの打ちこみ方

リストの文字とMSXの文字

はじめてプログラムを打ちこむ人は、いざ掲載リストを打ちこもうとして、きっととまどうことだろう。そうとう慣れていてもしょっちゅう「おやっ?」と思うことがあるのだから。

そこで、リストを打ちこむときにあまり迷わずにすむための基礎知識から話をはじめよう。

MSXのキーボードから、てきとうに文字を打ちこんでいると、ときどき似たような文字が現れる。たとえば、マイナスの「−」と長音記号の「ー」などはとても見わけにくい。

掲載リストでは、こういう見わけにくい文字をなるべく見わけやすくしている。たとえば、上のケースだと長音記号は左側がはねているが、マイナスははねていない、などのように。

下の「保存版キャラクタ表」を見てほしい。表中の青い部分の文字は、ほかに似たような文字があったりして、打ちこみミスしやすい文字だ。そのなかでもミスしやすさナンバー1なのが、アルファベットの「l」(小文字のエル)。これはほかに似た文字はないが、なんの文字かが最初はわかりにくいようだ。

また、掲載リスト文字のなかには特殊な文字がある。「回」や「囚」「※」「■」の文字は、じつはキーボードからは直接打ちこめない文字で、あらかじめファンクションキーにその文字を設定しておく必要がある。

たとえば「回」は横9縦0の位置にあり、キャラクタコードは&H90だ。そこで、KEY1,CHR$(&H90)を実行すれば、F1キーで「回」が打ちこめるようになる。

ところが、やっかいなことに、これらの文字は「■」以外は画面上は空白とおなじで、打ちこめたかどうかが確認できない。うーむ困ったものだ。そこで、これらのキャラクタコードにそれらしい形を持たせるキャラクタ定義プログラムを上に載せておいた。変な文字の含まれたプログラムを打ちこむときは、このリストを走らせてからだと目で確認しながら打ちこめる(ただし新しいプログラムを打ちこむまえにNEWしておくこと)。

SCREEN命令を使うと、また見えないキャラクタにもどってしまうので注意。

キャラクタ定義プログラム

```
10 AD=PEEK(&HF925)*256
20 FOR I=0 TO 2:READ B,A$
30 FOR J=0 TO 7:VPOKE AD+B*8+J,VAL("&H"+
MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT J,I
40 DATA 144,FC84B484F484FC00
50 DATA 160,FCCCB4B484B4B400
60 DATA 254,AA54AA54AA54AA00
```

保存版キャラクタ表

■ふつうのキャラクタコード表

16進数上1桁(横)/16進数下1桁(縦)

	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0		0	@	P	`	p	♠			ー	タ	ミ	た	み
1	!	1	A	Q	a	q	♥	あ	。	ア	チ	ム	ち	む
2	"	2	B	R	b	r	♣	い	「	イ	ツ	メ	つ	め
3	#	3	C	S	c	s	◆	う	」	ウ	テ	モ	て	も
4	$	4	D	T	d	t	○	え	、	エ	ト	ヤ	と	や
5	%	5	E	U	e	u	●	お	・	オ	ナ	ユ	な	ゆ
6	&	6	F	V	f	v	を	か	ヲ	カ	ニ	ヨ	に	よ
7	'	7	G	W	g	w	ぁ	き	ァ	キ	ヌ	ラ	ぬ	ら
8	(	8	H	X	h	x	ぃ	く	ィ	ク	ネ	リ	ね	り
9	)	9	I	Y	i	y	ぅ	け	ゥ	ケ	ノ	ル	の	る
A	*	:	J	Z	j	z	ぇ	こ	ェ	コ	ハ	レ	は	れ
B	+	;	K	[	k	{	ぉ	さ	ォ	サ	ヒ	ロ	ひ	ろ
C	,	<	L	¥	l	¦	ゃ	し	ャ	シ	フ	ワ	ふ	わ
D	−	=	M	]	m	}	ゅ	す	ュ	ス	ヘ	ン	へ	ん
E	.	>	N	^	n	~	ょ	せ	ョ	セ	ホ	゛	ほ	
F	/	?	O	_	o		っ	そ	ッ	ソ	マ	゜	ま	■

グラフィックキャラクタ

	4	5
0		π
1	月	┴
2	火	┬
3	水	┤
4	木	├
5	金	┼
6	土	│
7	日	─
8	年	┌
9	円	┐
A	時	└
B	分	┘
C	秒	╳
D	百	大
E	千	中
F	万	小

■Mファン掲載リスト文字との対応表

16進数上1桁(横)/16進数下1桁(縦)

	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0		0	@	P	`	p	♠	回	囚	ー	タ	ミ	た	み
1	!	1	A	Q	a	q	♥	あ	。	ア	チ	ム	ち	む
2	"	2	B	R	b	r	♣	い	「	イ	ツ	メ	つ	め
3	#	3	C	S	c	s	◆	う	」	ウ	テ	モ	て	も
4	$	4	D	T	d	t	○	え	、	エ	ト	ヤ	と	や
5	%	5	E	U	e	u	●	お	・	オ	ナ	ユ	な	ゆ
6	&	6	F	V	f	v	を	か	ヲ	カ	ニ	ヨ	に	よ
7	'	7	G	W	g	w	ぁ	き	ァ	キ	ヌ	ラ	ぬ	ら
8	(	8	H	X	h	x	ぃ	く	ィ	ク	ネ	リ	ね	り
9	)	9	I	Y	i	y	ぅ	け	ゥ	ケ	ノ	ル	の	る
A	*	:	J	Z	j	z	ぇ	こ	ェ	コ	ハ	レ	は	れ
B	+	;	K	[	k	{	ぉ	さ	ォ	サ	ヒ	ロ	ひ	ろ
C	,	<	L	¥	l	¦	ゃ	し	ャ	シ	フ	ワ	ふ	わ
D	−	=	M	]	m	}	ゅ	す	ュ	ス	ヘ	ン	へ	ん
E	.	>	N	^	n	~	ょ	せ	ョ	セ	ホ	゛	ほ	※
F	/	?	O	_	o		っ	そ	ッ	ソ	マ	゜	ま	■

グラフィックキャラクタ

	4	5
0		π
1	月	┴
2	火	┬
3	水	┤
4	木	├
5	金	┼
6	土	│
7	日	─
8	年	┌
9	円	┐
A	時	└
B	分	┘
C	秒	╳
D	百	大
E	千	中
F	万	小

●&H00〜&H1Fは制御記号だが、ここでは省略。●ある文字の横と縦の目盛りの文字をならべて2桁の16進数を作ると、その文字のキャラクタコードになる。●グラフィックキャラクタを、キャラクタコードを使ってPRINTするときは、頭にCHR$(1)をつけること。例:「月」はPRINT　CHR$(1)+CHR$(&H41)で表示できる。

状況によってのくふうの仕方

さて、次は掲載リストを打ちこむときのちょっとしたテクニックを紹介しよう。

■画面も40字詰めにして

ファンダムの掲載リストはAVフォーラムを除いてすべて横40字になっている。だから、打ちこむときは、原則としてSCREEN0のWIDTH40にしておくと、画面と掲載リストとの比較がしやすい。

たとえば、よぶんな文字を打ちこんでしまったときや、文字を1つ飛ばしてしまったときなどは、画面のいちばん左右の端にある文字と、掲載リストの左右の端にある文字だけを見比べれば、問題の箇所がどこにあるかを発見しやすい。また、データの部分などで同じ文字がいくつかならんでいるときは、文字数を数えるより、上の文字を見て、どの文字の下からどの文字の下までは同じ文字だ、というふうに打ちこんだほうが効率がいいのだ。

■かな文字の打ちこみは

SCREEN0には欠点がある。それは、すべての文字の右側が2ドット(4分の1)ぶん欠けていることだ。そのためにひらがなや、グラフィックキャラクタなどはとても見にくく、文字がくっついて見えたり、なんの文字だかわからないときさえある。そこで、ひらがなやグラフィックキャラクタの多いリストの打ちこみはSCREEN1のWIDTH20にして打ちこもう。こうすればひらがなやグラフィックキャラクタもきちんと表示されるし、掲載リストとも見比べやすい。

また、MSX2以上の機種を持っている人は、かな文字を打ちこむときは、ローマ字かな変換機能を使うといい。やり方はSHIFTキーを押しながらかなキーを押すだけだ。ローマ字かな変換なら英数字の位置だけ覚えておけばいいし、よく問題になる音引きも「X」のキーで打ちこめる。

■英数字ばかりのデータは

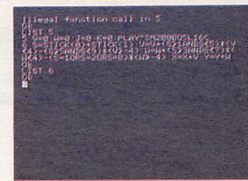
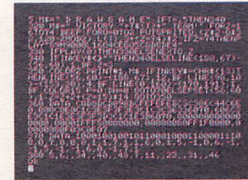
ところで、打ちこみミスがあっても発見しづらいのが英数字でできたDATA文。こういうところは掲載リストに5文字や8文字おきに線を引いて、確認しながら打ちこむといい。ディスプレイのうえにサランラップでもはって、そのうえにマジックなどで掲載リストに引いたのとおなじように線を引くともっと確実に打ちこめる。でも画面に直接、線を引くのはよそう。あとで消すのが大変だから。

打ちこむときにうっかりミス

今までの説明で、ほとんどのプログラムが打ちこめるようになるはずだ。でも、ほんとうにたいせつなのは打ちこみが終わってからだ。今度は、打ちこんだあとの注意点についてお話しよう。

掲載プログラムの打ちこみがおわったら、かならずセーブすること。とくにマシン語を使ったプログラムで、打ちこみミスが残ったままRUNしてしまうと、いきなりプログラムがぜんぶ消えてしまったり、MSXが制御不能になったりして、それまでの苦労が水の泡になってしまうことがあるのだ。

保存がおわったら、1画面以外のプログラムはかならず「新・打ちこみミス発見プログラム2」(58ページ参照)を使おう。

使い方とそのリストは、毎月、プログラムリストのもくじがあるページに掲載しているので説明をよく読んで使ってほしい。たいせつなのは、とにかくじっさいに使おうとしてみることだ。どんなに失敗しても、もとのプログラムをセーブしておきさえすれば、なんにも問題はないのだ。

1画面プログラムには、確認用データをつけていないが、1画面ていどなら1文字1文字を慎重にチェックしてみよう。それがプログラムに対する理解を深めることにもなるのだ。

↑ん？ 行5と行6がくっついているぞ

↑よく見ると「DATA」が抜けている

また、確認するときは、

LIST 〈行番号〉↵

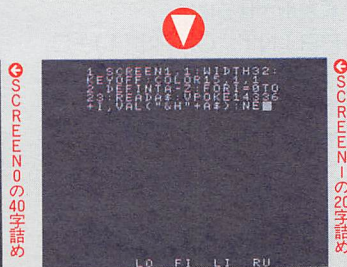
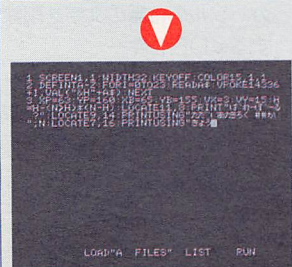
として、リストを1行ごとに表示させて確認してみよう。上の写真のように、行がくっついていたり、DATAを打ち忘れていたりすることがよくある。

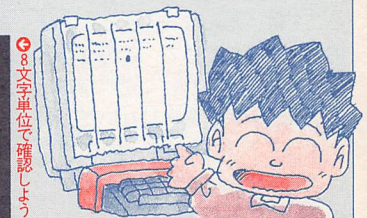
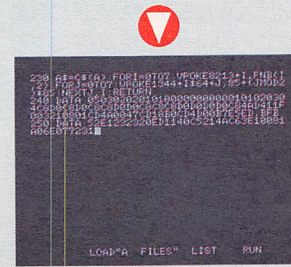
最後に、代表的なミスをあげておくと、①「：」と「；」などの文字の打ちまちがい、②計算式で「(」「)」の打ちこみミスや「＊」「＋」などの打ち忘れ、③DATA文の「,」(コンマ)の個数やループの回数のミス、の3タイプが多い。しかし、こういうミスは、あるていど慣れてくるとすぐに発見できるようになるものなのだ。

サンプル1：ふつうの打ちこみ例

```
1 SCREEN1,1:WIDTH32:KEYOFF:COLOR15,1,1
2 DEFINTA-Z:FORI=ØTO23:READA$:VPOKE14336
+I,VAL("&H"+A$):NEXT
3 XP=63:YP=16Ø:XB=65:YB=155:VX=3:VY=15:H
=H-(N>H)*(N-H):LOCATE11,8:PRINT"はﾞれーほﾞーる
 ?":LOCATE9,14:PRINTUSING"たたﾞいまのきろく ##かい
";N:LOCATE7,16:PRINTUSING"きょうのさいこうきろく ##
かい";H:IFSTRIG(Ø)THENN=Ø:CLSELSE3
```

↑SCREEN0の40字詰め

↑SCREEN1の20字詰め

サンプル2：DATA文などの打ちこみ方

```
230 A$=C$(A):FORI=ØTO7:VPOKE8213+I,FNB(I
,2):FORJ=ØTO7:VPOKE1344+I*64+J,85+(JMOD2
)*85:NEXTJ,I:RETURN
24Ø DATA Ø5Ø3Ø2Ø2Ø1Ø1ØØØØØØØØØØØØ1Ø1Ø2Ø3Ø
4C8DØC8DØC8C8DØDØC8C8C8DØDØDØDØC84AD411F
ØØ321Ø8Ø1CD4AØØ47CB18BØCD4DØØB7E5ED,BFB
25Ø DATA 52E1232320ED114ØC5214AC63E1ØØ81
AØ6EØ772310FC13Ø83D2ØF3C9Ø6Ø3211720CD4AØ
Ø23Ø8CD4AØØ2BCD4DØØØ823CD4DØØ231ØEC,799
```

↑8文字単位で確認しよう

打ちこみに慣れてきたら プログラムのなかものぞいてみよう

リストを打ちこんでいるうちに、自然とコマンド名や関数名を覚えてくる。キーボードに慣れるころには指や体がコマンドや関数の役割まで覚えてくる。BASICの命令がわかってくると、プログラムの構造にも目をやるようになり、そうやっているうちにプログラミングの力も少しずつついてくる。そこまできたら自分でちょっとしたプログラムを組んでみよう。

ファンクションキーを使いこなそう

手軽に組めるプログラムの代表に、ファンクションキーの設定や画面の設定など、プログラミングの環境を整えてくれる初期設定プログラムがある。いちど使いはじめると、かっぱえびせんみたくやめられない。

ファンクションキーは使いかってがよく、なんとなく「んープログラミングしてるなあ」という気持ちにもなれる(この気持ちがたいせつなのだ)。

なにしろファンクションキーは小さなプログラムの箱みたいなものだから。たとえば、本記事の担当者は、投稿プログラムを評価するときに、右上にあるサンプル3のような初期設定プログラムを使って重宝(ちょうほう)している(MSX2以上の機種でディスクドライブを内蔵または接続しているものに対応)。

このプログラムは、たいしたことはしていないのだが、プログラムをはじめたばかりの人にとっては、こんなプログラムでも謎だらけではないかと思う。ここでは、たんなる1例として掲載してみただけで、このサンプルについてくわしく説明しているスペースはあまりないが、まず、ここでおもに使われている命令や関数についてだけ、かんたんに説明しておこう。

・KEYn,〈文字列〉
　ファンクションキーのn番に〈文字列〉を設定する

・STRING$(n, m)
　キャラクタコードmの文字のn文字ぶん(mの部分には直接文字でも指定できる)

・CHR$(n)
　キャラクタコードnの文字

このプログラムを走らせる(リストは行110の最後にあるNEWコマンドによって消えてしまうので注意)と、F3キーでファイルの一覧が見られる。ファイル名にあわせてF1キーを押すとファイル名1つぶんの文字が削除され、左端にきたファイル名の頭にカーソルをあわせて、F2キー+リターンキーでそのファイル名のプログラムをロードしてくれる。あとは、だいたいわかるだろうと思う。

ちなみに行120は89年9月号に掲載された「LX40」というプログラムを自動的に走らせるために入れてあるものだ(もちろん、使っているディスクにこのファイル名でLX40をセーブしておかないとまったく意味はない)。この行は直前のNEWによって意味のないものになっているが、「NEW」のまえに「'」を挿入しておくと、行120まで実行される。

行1のREM文は、このプログラムを「AUTOEXEC.BAS」というファイル名で保存するためにつけたもの(59ページ参照)。ちなみに「AUTOEXEC.BAS」というファイル名でディスクにセーブしておくと、そのディスクをセットしてMSXをたちあげたときに自動的にそのファイル名のプログラムを実行してくれるのだ。

この特殊なファイル名はぜひ覚えておきたい。

ところで、サンプル3中のCHR$やSTRING$はいったいなんなのだろうか。その説明は次の項目でやってみよう。

サンプル3:AUTOEXEC.BAS

```
1 'SAVE"AUTOEXEC.BAS
10 KEY1,STRING$(13,127)
20 KEY2,CHR$(18)+"LOAD"+CHR$(34)+"A:"+ST
RING$(2,29)
30 KEY3,CHR$(21)+"FILES"+CHR$(34)+"A:"+S
TRING$(2,29)
40 KEY4,CHR$(21)+"LIST "
50 KEY5,CHR$(12)+"RUN"+CHR$(13)
60 KEY6,"CHR$("
70 KEY7,CHR$(12)+"WIDTH40"+CHR$(13)
80 KEY8,CHR$(12)+"WIDTH80"+CHR$(13)
90 KEY9,CHR$(21)+"COLOR15,4,7"+CHR$(13)
100 KEY10,CHR$(12)+"SCREEN0:KEYON"+CHR$(
13)
110 KEYON:SCREEN0:SETBEEP1,4:WIDTH80:COL
OR15,4,7:CLS:NEW
120 KEY7,CHR$(21)+"CMD"+CHR$(13):RUN"LX4
0.CMD"
```

キャラクタ3兄弟

MSXには文字(キャラクタ)の種類が3つある。1つは、いちばんよく使われる「A」「0」「あ」などのふつうの文字。これを仮に長男にたとえると、2つ目は次男格で、クセの多い「月」「π」「⊥」などのグラフィックキャラクタ。そして最後が、プログラムのなかでキラリと光る、末っ子格のコントロールキャラクタだ。

■グラフィックキャラクタ

グラフィックキャラクタはクセ者で、60ページのキャラクタ表を見てもわかるが、グラフィックキャラクタとふつうの文字はキャラクタコードが重なっているのだ。だから、

PRINT CHR$(&H41)↵

とやっても「A」と表示されるだけで、「月」は表示されない。じつはグラフィックキャラクタは、CHR$(1)のグラフィックヘッダと呼ばれる文字をつけないとだめなのだ。したがって「月」を表示させるには、

PRINT CHR$(1)+CHR$(&H41)↵

としなくてはいけない。このため、グラフィックキャラクタは文字としてはどれも2文字ぶんとして数えられる。

■コントロールキャラクタ

コントロールキャラクタは、見こみのあるヤツで、いわゆる「文字」としては姿形が見えないが、さまざまなコントロール能力を持っている。

サンプル3で使っている、CHR$やSTRING$は、じつはこのコントロールキャラクタをあつかっているのだ。

ここではサンプルに使われているものと、代表的なものだけを紹介しよう(「⇨」で示したキーは、そのコントロールキャラクタと同等の機能を持つキー)。

・CHR$(12)
　画面を消去する⇨CLSキー

・CHR$(13)
　改行する⇨RETURNキー

・CHR$(18)
　挿入モードのON/OFF⇨INSキー

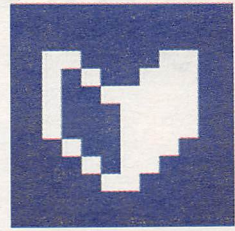
・CHR$(21)
　カーソルのある行を画面から消去する⇨CTRL+Eキー

・CHR$(28〜31)
　カーソルを移動する(順に右、左、上、下への移動)⇨カーソルキーの各キー

・CHR$(127)
　カーソルの位置の文字を削除する⇨DELキー

最近のファンダムでは、コントロールキャラクタのなかでも、もっとも魅力的なCHR$(27)を使った、エスケープシーケンスというのが流行している。よくとりあげているので、ここでは省略する。

サンプル4:2進数のパターンデータ

```
10 FOR I=0 TO 7:READ A:VPOKE ASC("A")*8+
I,A:NEXT
20 DATA &B11000011
30 DATA &B10100111
40 DATA &B10011111
50 DATA &B10001111
60 DATA &B10001111
70 DATA &B01001110
80 DATA &B00101100
90 DATA &B00011000
```

写真とリストのデータを見比べると、データの「1」の部分が点として表示されている

文字の形は2進数?

MSXの文字のことはひととおりわかっていただけただろうか。最後に、ほとんどのプログラムで使われている、キャラクタのパターン定義に関するお話をしてしめくくろう。

MSXの文字はかんたんに形が変えられる。右上のサンプル4のリストを打ちこんで走らせると、「A」の文字が初心者マークに変わってしまう。

こんなふうに自分だけの文字を作るのも悪くはない。

MSXのVRAMには文字の形を保存しておく、パターンジェネレータテーブルという部分があり、サンプルでは「A」に関する部分だけをVPOKEという命令で書き換えている。そのまえのREAD文は、書き換えるためのデータをDATA文から読みこんでくるためだけのものだ。このデータは1文字に対して8バイト必要で、サンプルでいうと、行20から行90までのぜんぶのデータが必要なのだ。

いきなり「VRAMにあるパターンジェネレータテーブル」なんていわれても、いったいVRAMのどこにあるのかわからない人が多いだろう。

いちばん多く使われるSCREEN1の場合、なんとパターンジェネレータテーブルの先頭アドレスは0なのだ。これでは忘れようにも忘れられない。

むしろ、たとえば「A」という文字のパターンが入っている部分のアドレスを計算するほうが重要だ。これは、

〈目的の文字のキャラクタコード〉×8

で求められる。サンプルプログラムでは、これをそのままBASICに直訳しているのだ。

■長いデータをちぢめる16進数

どちらかというと、書きこむデータに問題があるのだ。サンプルのデータの部分と画面写真は対応していて、そのデータが文字の形のデータだとひとめでわかるだろう。データは「1」と「0」で構成されていて、その並びの頭に「&B」という記号がついている。これが2進数の目印だ。これでわかるように、キャラクタパターンデータは2進数で作るのがいちばんわかりやすい。では、このデータのどこに問題があるのかというと、たった1文字の形を定義するこのプログラムの大半がパターンデータになっているという点だ。

いつだったか、ファンダムのFP部門に「コナミ文字」を定義するだけというのがきた。たかだか40文字程度のパターン定義で10画面を超えていた。これではとても使えない。

この「データが長くなってしまう」という問題をあるていど解決してくれるのが、2進数となかよしの16進数だ。

16進数はなにかと便利で、60ページのキャラクタ定義プログラムでも使われている。データの部分を見比べると、16進数データのなんとコンパクトなことか。キャラクタコード表から得られるキャラクタコードも16進数だし、VRAMのアドレスを指定するのも、16進数のほうがわかりやすい。

いちばんいいのは、2進数でパターンデータを作り、プログラムに組みこむときに、16進数にするのがいい。ちなみに、念のためにいっておくと、2進数での「&B」と同様に、16進数では「&H」をつける。これがないとMSXは16進数の数値としてあつかってくれない。

2進数と16進数と10進数

ではどうやって2進数を16進数に変換するのか?

紙のうえでできる、いちばんかんたんなやり方では、①2進数の下位(右側)から4桁ずつで区切る。②区切った4桁の2進数を、右下にある表に照らしあわせて1桁の16進数にする。③それぞれ、16進数にしたものをくっつけて、できあがり。

16進数から2進数にするのも、これとまったく逆の手順だ。

ところで、2進数や16進数だとどのくらいの数値なのかピンとこない。そこで、ピンときたいときにはやはりどうしても10進数に登場してもらうしかない。

2進数も16進数も、10進数に変換するいちばんかんたんなやり方は、

PRINT &H××××⏎

とやればMSXが10進数で答えを出してくれる。

逆に、10進数から16進数に変換するのもかんたん。

PRINT HEX$(n)⏎

で16進数に変換したものが文字として表示される(ただし、表示されるものには「&H」がついていない)。

2進数についても、事情はおなじで、

PRINT &B××××⏎

で2進数から10進数に変換してくれ、

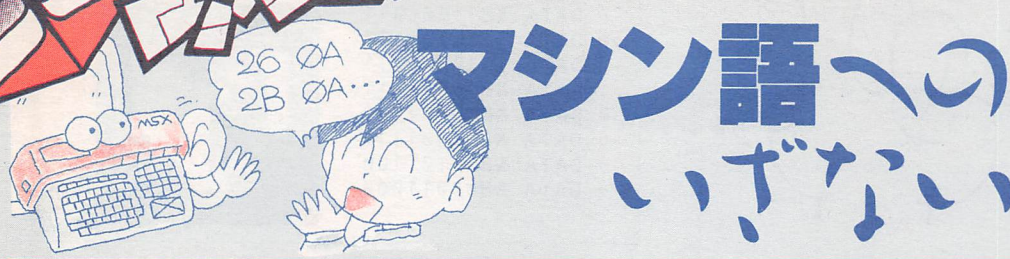
PRINT BIN$(n)⏎

で10進数のnを2進数にしてくれる(これも頭に&Bはつけてくれない)。

プログラムをはじめたばかりの人には、これまで説明してきたことが一度にぜんぶのみこめるとは思えないが、どれもファンダムのゲームプログラムにじっさいによく登場することばかりだ。あとは、ゲームプログラムを打ちこみながら、だんだんとプログラミングのさまざまなテクニックを身につけていこう。

16進データ変換表

10進数	2進数	16進数
0	&B0000	&H0
1	&B0001	&H1
2	&B0010	&H2
3	&B0011	&H3
4	&B0100	&H4
5	&B0101	&H5
6	&B0110	&H6
7	&B0111	&H7
8	&B1000	&H8
9	&B1001	&H9
10	&B1010	&HA
11	&B1011	&HB
12	&B1100	&HC
13	&B1101	&HD
14	&B1110	&HE
15	&B1111	&HF

Special マシン語へのいざない

マシン語はむずかしいと思っている人が多いようだが、じつはちがう。かんたんだがめんどうくさいだけなのだ。みんなでそのへんの真実に迫ろう。

ちょっとしたプログラムでマシン語ににじりよったりして

マシン語がむずかしく縁遠いように感じるのは、BASICがプログラムという形で目に見えるのに対して、マシン語はメモリに入っているだけで見えないからではないだろうか。見えるものには安心して見えないものに恐怖を感じるのは人間の生理なのだから。もし、BASICのLIST命令のようなものがマシン語にもあったなら、みんなマシン語に対していまのようなかたくなな態度をとらなくなるような気がする。だから、まず、右のリストを打ちこんでセーブしておこう。このプログラムは、マシン語にちょっかいを出すための「モニタ」というアイテムだ。これでマシン語がうっすらと見えるようになる。

このモニタには3つの機能がある(詳しくはリストの横のマニュアル参照)。メモリの内容を表示する「Dump(ダンプ)」、メモリの内容を変更する(マシン語プログラムを打ちこむ)「Set memory(セットメモリ)」、マシン語プログラムを実行する「Go(ゴー)」だ。BASICなら、LISTとキーボードとRUNといったところ。ほら、なんとなくできるような気がしてきたでしょう。

```
10 CLEAR300,&HD000:DEFINTA-Z:COLOR15,0,0
:SCREEN0:WIDTH40:KEYOFF
20 PRINT">";:LINEINPUTA$:C$=LEFT$(A$,1):
A=VAL("&H"+MID$(A$,2)):ONINSTR("SDG",C$)
GOSUB30,60,80:GOTO20
30 PRINTRIGHT$("000"+HEX$(A),4);" ";RIGH
T$("0"+HEX$(PEEK(A)),2);" ";:LINEINPUTD$
40 IFD$="."THENRETURNELSEIFD$=""THEN50EL
SED=VAL("&H"+D$):IFD<=255THENPOKEA,D
50 A=A+1:GOTO30
60 FORI=0TO7:PRINTRIGHT$("000"+HEX$(A+I*
8),4);" ";:P$="":FORJ=0TO7:D=PEEK(A+I*8+
J):PRINTRIGHT$("0"+HEX$(D),2);" ";:IFD<3
2ORD=127THENP$=P$+"・"ELSEP$=P$+CHR$(D)
70 NEXT:PRINT"/ ";P$:NEXT:PRINT:RETURN
80 DEFUSR=A:A=USR(0):RETURN
```

RUNすると「>」が表示され、「>」に続けて次の3種類のコマンドが入力できる。
S:メモリにデータを入力する。最初に入力しはじめるアドレス(16進数。ただし&Hはつけない。ほかのコマンドも同様)を入力してリターンキーを押す。あとは1バイトごとのデータを入力してリターンキーを押していくだけ。入力するごとにアドレスは自動的に進む。リターンキーだけ押したときは次のアドレスに移る。入力を終えるときは「.」(ピリオド)を入力するともとにもどる
D:続けて指定するアドレスからのメモリの内容を表示する
G:指定するアドレス以降に書きこまれたマシン語プログラムを実行する

↑「SD000」で&HD000から入力

↑「DD000」で&HD000から表示

BASICとマシン語の距離は遠そうでじつは近かったりして

メモリのなかにいるときのマシン語は数字の集まりで、なにがなんだかまったくわからない。数字1つ1つに意味があるのだが、BASICのPRINTとかGOTOみたいに命令に名前がついていないのでピンとこないのだ。マシン語のプログラムを作れる人は、あの数字の意味を覚えていて数字を並べてプログラムを作っているんだろうか。いやいや、そんなことはない。アセンブリ言語という、マシン語の命令に名前をつけて見えるようにしてくれる言語があるのだ。下の3つのリストを見てほしい。これは、いちばん左側にあるBASICプログラムと同じことをするマシン語プログラムを作っているところだ。

BASICプログラムからアセンブリ言語にして、右にあるようなマシン語の命令表を使っ

こんなBASICプログラムを

```
10 LOCATE 10,10
20 PRINT "A"
30 END
```

アセンブリ言語で書くとこうなる

```
LD   H,10
LD   L,10
CALL 00C6H
LD   A,'A'
CALL 00A2H
RET
```

※アセンブリ言語では行番号をつけない。また、16進数には「&H」を付けるのではなく、数字の最後に「H」を付けて書く。

命令表を見ながらマシン語にすると、ほらできた!

```
D000 26 0A    LD   H,10
D002 2E 0A    LD   L,10
D004 CD C6 00 CALL 00C6H
D007 3E 41    LD   A,'A'
D009 CD A2 00 CALL 00A2H
D00C C9       RET
```

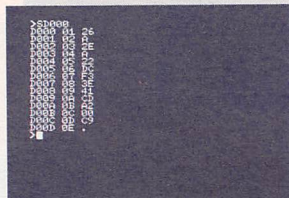
※いちばん左側はアドレス。その右がマシン語の命令。マシン語は命令によって長さがちがう。また4桁の16進データはかならず2桁ずつ上位下位を逆転して書く

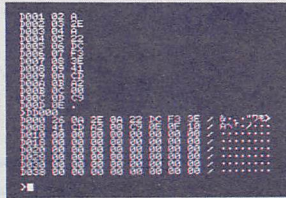
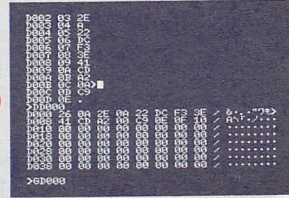
て数字にしている。リストを横断している線は、やっていることが同じ部分を区切ったものだ。BASICとアセンブリ言語って、けっこう近いのだ。

では、モニタを使ってこのマシン語プログラムを打ちこんで実行してみよう。右上の連続写真のように、けっこうかんたん。でも、打ちこみミスには注意しよう。BASICはエラーを出して止まるけど、マシン語だと、キー入力を受けつけなくなったりリセットしてしまったりする。

やってみよう

Sコマンドで打ちこむ

Dコマンドで確認

GコマンドでRUN!

いわゆる「暴走」になってしまうのだ。マシン語プログラムを打ちこんだときも、いったんCTRL+STOPして、BSAVE"〈ファイルネーム〉",〈先頭アドレス〉,〈最終アドレス〉⏎とやってセーブしておくといい。いま打ちこんだプログラムなら、BSAVE"PRINTA",&HD000,&HD00C⏎でセーブできる。ロードするときはBLOAD命令を使って、BLOAD"(ファイル名)"⏎

モニタはRUNで続けられる。

レジスタに値を入れてBIOSを呼ぶといろいろできたりして

マシン語はふつうBIOSというものを利用して、画面表示などをおこなう。サンプルのプログラムでは、&HD004と&HD009にあるCALL命令で呼び出しているのがBIOSのアドレスだ。

BIOSは、さまざまなマシン語のサブルーチンを集めたもので、BASICの命令によく似たものをたくさん持っている(右下の表参照)。たとえば&HC6(リスト中では00C6Hと書いてある)はBASICのLOCATE命令と同じだ。

BASICでいうと変数にあたるものが、HとかLとかAという名前のついたレジスタだ(右上の図参照)。ここでは、BIOSに値(VRAMアドレスやキャラクタコード)を渡すための一時的な値の保管所にしか使っていないが、まあだいたいそのていどのものだ。

ここまでで基本的な知識はそろった。では、さっきのリストを上から読んでみよう。

&HD000~&HD001
Hレジスタに10を入れる

&HD002~&HD003
Lレジスタに10を入れる

&HD004~&HD006
BIOSの&HC6を呼び出し、LOCATE 〈Hレジスタの値〉,〈Lレジスタの値〉
を行う。つまり、カーソルをLOCATE 10,10の位置にもっていく

&HD007~&HD008
Aレジスタに「A」のキャラクタコードの&H41を入れる

&HD009~&HD00B
BIOSの&HA2を呼びだし、PRINT 〈Aレジスタの値をコードとする文字〉
を行う。つまり、カーソルの位置に「A」を表示する

&HD00C
BASICにもどる

リストを見ながら読むと、マシン語はBASICをちょっとめんどうくさくしただけだってことに気がつくと思う。そして、いままでは読む気も起こらなかったマシン語解説が身近になったんじゃないだろうか。

ところで、ふつうBASICのなかでマシン語プログラムを実行するときはUSR関数を使う。USR関数はDEFUSRでマシン語プログラムが書きこまれている先頭アドレスを指示しておいて、関数のようにしてマシン語を呼び出す(モニタの行80がまさにそれをやっている)。例のプログラムなら、DEFUSR=HD000:A=USR(0)⏎で直接実行できるのだ。

右下のBIOSの表と左下の命令表があれば、ちょっとしたマシン語プログラムが作れるはず。さあ、勇気を持ってマシン語にアタックしよう。

A	F
B	C
D	E
H	L
IX	
IY	

レジスタの種類

MSXのCPU(Central Processing Unit:中央演算処理装置。まあ、MSXのオツムです)には、左の図のように、A、F、B、C、D、E、H、Lの8個のレジスタ(各1バイト)と、IX、IYという2バイトのレジスタがある。A~Lは、AF、BC、DE、HLのように2つずつペアにしてIXやIYと同じ大きさにして使うこともできる。ほんとうはもっといろいろあるのだが、詳しいことはほかの本を読もう。この記事ではとりあえずここまで。

ちょっとだけマシン語命令表

「アセンブリ言語→マシン語」の順に表記。「××」のところは、レジスタに応じてすぐ下の表のような値を入れる。また、n、n1、n2などは16進数2桁のデータ。

■LD(ロード)命令

LD　r, n→×× データ:rレジスタに値を入れる

A	B	C	D	E	H	L
3E	06	0E	16	1E	26	2E

××に入れる値

LD　A,(n1n2)→3A n2 n1:Aレジスタにアドレスn1 n2のメモリの内容を読みこむ(BASICのPEEK)

LD　(n1n2),A→32 n2 n1:アドレスn1 n2のメモリにAレジスタの内容を書き込む(BASICのPOKE)

LD　rr,n1n2→×× n2 n1:ペアレジスタに値n1n2を入れる

BC	DE	HL	IX	IY
01	11	21	DD 21	FD 21

××に入れる値

■CALL(コール)命令

CALL　n1n2→CD n2 n1:アドレスn1 n2のBIOSなどを呼ぶ

■RET(リターン)命令

RET→C9:BASICのRETURNと同じ。ここではBASICにもどるのに使う

だれでもすぐに呼べるBIOSたち

0056H:VRAMの指定した領域を同じデータで埋める●HL←書きこみはじめるVRAMアドレス、BC←書きこむ領域の長さ、A←書きこむ値

0059H:VRAMからメモリへブロック転送●HL←転送元のVRAMアドレス、DE←転送先のメモリのアドレス、BC←転送する長さ

005CH:メモリからVRAMへブロック転送●HL←転送元のメモリのアドレス、DE←転送先のVRAMアドレス、BC←転送する長さ

005FH:SCREENモードを変える●A←SCREENモード

0096H:PSGのレジスタの値をAレジスタに読みこむ●A←読み出したいPSGのレジスタ番号

00A2H:1文字出力(表示)●A←出力したいキャラクタコード

00C6H:カーソルの移動(BASICのLOCATE命令)●H←カーソルのX座標、L←カーソルのY座標

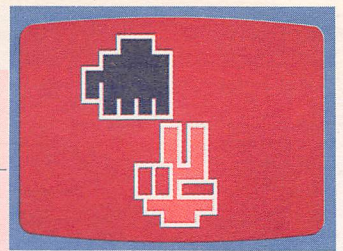
0132H:CAPSランプの状態を変える●「A←0」でランプを消す、「A←0以外」でランプをつける

※マシン語をもっと知りたい人は、『ポケットバンク・くじけちゃいけないマシン語入門』(アスキー/680円/入門書)、『MSX2・テクニカルハンドブック』(アスキー/3500円/MSXのBIOSなどの使い方が書いてある)などを見てみよう。

あっちむいてホイ!

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY 平平平平

遊び方は46ページにあります

```
1 DEFINTA-Z:COLOR15,6,6:SCREEN1:KEYOFF:W
IDTH29:READY$:FORZ=0TO2:READJ$(Z),C(Z),D
(Z):NEXT:M$(0)=" じ ゃ ん け ん ぽ ん ! ":M$(1)
="あ っ ち む い て ホ イ !":R=RND(-TIME)
2 N=0:T=1:LOCATE7,10:PRINTK"しょう"M"はい"
3 IFSTRIG(0)+T=1THEN3ELSECLS:GOSUB6
4 S=STICK(0):IFSMOD2=0ORS=5THEN4ELSEP=S¥
3:R=RND(1)*3:T=-(P<>R)*(2+(P=R-1)+(P=R+2
)):SCREEN3:DRAW"S32BM120,192C15A0"+J$(P)
:DRAW"BM112,0A2"+J$(R):GOSUB7:IFTTHENN=1
:GOSUB6ELSE3:DATABLL2E3F3L2D4L2U4
5 S=STICK(0):IFSMOD2=0THEN5ELSEP=(S-9)/2
*(S>1):R=RND(1)*4:T=-(P=R)*T:SCREEN3:DRA
W"BM140,140C15A=P;"+Y$+"BM100,50A=R;"+Y$
:GOSUB7:K=K-(T=1):M=M-(T=2):N=0:IFTTHENQ
=4-T:PLAY"S4M7000=Q;L7FED#D":GOTO2ELSE3
6 FORZ=1TO17:LOCATEZ+4,10:PRINTMID$(M$(N
),Z,1):FORW=0TO39:NEXTW,Z:RETURN
7 PAINT(140,140),C(T),15:PAINT(100,50),D
(T),15:FORZ=0TO1499:NEXT:SCREEN1:RETURN
8 DATAU2L2U2LU4R4D4L4R2U4RU5R2D5RU5R2D7R
D2L4U2R4D4L2D2L4,2,2,U2L2U8R2D4U6R2D5U6R
2D6U5R2D6R3D2L3D2L2D2L4,4,9,U2L2U8R2D2U2
R2D2U2R2D2U2R2D4U2R2D4L2D2L2D2L4,9,4
```

とにかくいいやつなんです

【平平平平(ひらだいら・へいべい)】つきなみですが、初投稿・初採用。やってみればわかりますが、このゲームはコンピュータがなぜか人間っぽい。意地になってチョキを出し続けたり、向く方向にクセがあったり……。だけど強かったりします。あとグラフィックですが、幻のSCREEN3を使ってしまいました。色塗りは速くてうまいし、キャラは必然的にデカくなって迫力あるし、それに……とにかくいいやつなんです。みんなも使ってやってください。ところで、こう見えてもぼくは大学生。体育会でボクシングをやってます。つべこべいうやつには黄金の左ストレートをおみまいするぜ!

変数の意味

テキスト座標

Z……メッセージ表示用X座標/DRAW文データ読みこみおよび時間待ちループ用

その他の変数

C(n)……自分の色(n:0=緑=引き分け、1=暗い青=勝ち、2=明るい赤=負け。各カラーコードが入る)

D(n)……相手の色(nの意味は上と同じ)

J$(n)……手を描くDRAW文データ用(n:0=チョキ、1=パー、2=グー)

K……勝った数

M……負けた数

M$(n)……メッセージデータ用(n:0="じゃんけんぽん!"、1="あっちむいてホイ!")

N……ゲーム進行判定用(0=じゃんけんぽん!、1=あっちむいてホイ!)

P……自分の手の番号(0=チョキ、1=パー、2=グー)/矢印の向き

Q……効果音データのオクターブ設定用

R……乱数初期化用/相手の手の番号(0=チョキ、1=パー、2=グー)/矢印の向き

S……スティック入力用

T……勝敗判定用(0=引き分け、1=自分の勝ち、2=相手の勝ち)

W……時間待ちループ用

Y$……矢印のDRAW文データ用

プログラム解説

1 初期設定

●変数整数化●画面初期設定●矢印のDRAW文データ読みこみ、設定●手のDRAW文データ読みこみ、設定●メッセージ設定●乱数初期化

2 変数初期設定

●変数初期設定●勝敗表示

3 ゲームスタート

●ゲームスタート(スペースキー入力)●メッセージ表示サブへ(行6へ飛ぶ)

4 じゃんけんぽん!

●どの手を出したかの判定処理(スティック入力)●相手がどの手を出したかの処理●勝敗処理●手表示●塗りつぶしサブへ(行7へ飛ぶ)●勝敗判定●矢印のDRAW文データ(行1で読みこみ)

5 あっちむいてホイ!

●どちらを指したかの判定処理(スティック入力)●相手がどちらを指したかの処理●勝敗処理●矢印表示●塗りつぶしサブへ(行7へ飛ぶ)●勝敗処理●勝敗がついたか引き分けかの判定●効果音

6 メッセージ表示サブ

●メッセージを1文字ずつ表示する●時間待ち処理

7 塗りつぶしサブ

●自分の絵を塗りつぶす●相手の絵を塗りつぶす●時間待ち処理

8 手データ

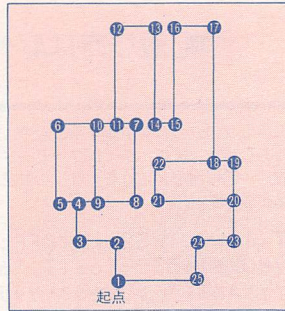
●手、自分の色、相手の色データ(行1で読みこみ)

〈ファンダムニュース/その1・ファンダムアンケート(12月号)の結果①〉レギュラーにもどっての12月号ファンダムアンケートの結果です。今回は『パースーヨンダーブレード』と『E-AREA』のデッドヒート、『パースー〜』が数票差で逃げ切りました。〈1位〉パースーヨンダーブレード〈2位〉E-AREA〈3位〉GR2〜GREATEST RIDER〈4位〉あみだおとし〈5位〉アフターリミッツ

『あっちむいてホイ!』プラス1 矢印とじゃんけんのかき方

DRAW文とSCREEN3

SCREEN3でDRAW文を使う場合、行4の3行目のように、Sコマンド(移動単位)で16の倍数(ここでは32)を指定してやるとうまくいく。

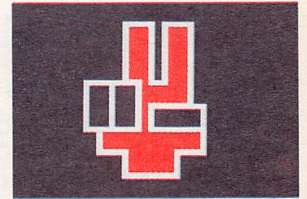
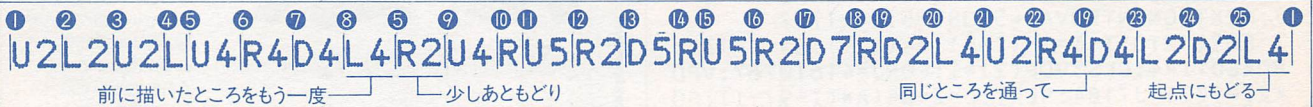
これはSCREEN3が4×4ドットのブロック単位で処理されるのと、Sコマンドで指定する単位が4分の1ドットごとになっているからだ。32を指定すると移動距離が2ブロック(8ドット)単位になる。

⬅⬇右図のようにグラフ用紙などに絵を描いておいて、線を描いていく方向と距離をGMLに直す。逆にデータを見てグラフ用紙などに絵を描いてみると、GMLデータの作り方の参考になるだろう

DRAW文データと図の関係

❶ ❷ ❸ ❹❺ ❻ ❼ ❽ ❺ ❾ ❿⓫ ⓬ ⓭ ⓮⓯ ⓰ ⓱ ⓲⓳ ⓴ ㉑ ㉒ ⓳ ㉓ ㉔ ㉕ ❶

```
U2L2U2LU4R4D4L4R2U4RU5R2D5RU5R2D7RD2L4U2R4D4L2D2L4
```

前に描いたところをもう一度(L4) 少しあともどり(R2) 同じところを通って(R4D4) 起点にもどる(L4)

⬆移動命令だけで作られているチョキを描くためのデータだ。リストについている①から㉕までの番号は上の図の点の番号に対応している。どんな順序でかいているか見てみよう

ひとつのデータをAコマンドで利用する

ほかにも、このプログラムでは、DRAW文を使ううえでぜひ知っておきたい使い方がいくつか登場している。それをチェックしてみよう。

DRAW文のデータは、じつはGML(グラフィックマクロランゲージ)と呼ばれる命令の集まりだが、ふつうの文字列と同じように連結したりなどのいろいろな操作もできる。

たとえば、このプログラムの行4では、手の形を描く始点を指定するGML、つまり「BM120,192」などに、3種類の手の形を描くGML、つまり配列変数J(P)(行8のデータが入る)などを連結する形で使っている。おなじプログラムでも変数Pの値を変えるだけで、おなじ位置に別の形をかんたんに描けるわけだ。

もうひとつ、行4のDRAW文では「A2」というGMLが加わっているが、これは描画する方向を90度単位で回転させるAコマンド(0～3で回転角度を指定する)だ。このAコマンドのおかげで、上下逆の手の形もおなじ描画データ(GML)で描くことができる。

■GML中で変数を使う

行5ではもっとおもしろいことをしている。Aコマンドで角度を指定する部分に数値変数を使って、矢印を表示する向きをランダムに変えているのだ。

GMLは文字列なので、直接、数値変数を入れただけではただの文字としてしか見てくれない。そこで、次のような書式を使えば正しく数値変数としてあつかってくれる。

〈コマンド〉=〈変数〉;

〈コマンド〉のところにはじっさいにはAやUなどのコマンドが入り、〈変数〉のところには数値変数が入る。そして、忘れやすいが最後にかならずセミコロンをつけなくてはいけない。

行5では、「A=P;」と「A=R;」という形で使っている。この場合は、回転のAコマンドの回転角度をP、Rという数値変数で指定しているわけだ。

また、文字変数のほうも、

X〈文字変数〉;

という形でGML中に入れることができる。ここでは文字変数をはさむ「X」と「;」がたいせつだ。

ちなみに行5ではY$に行3の矢印の描画データを入れて、文字列の連結をおこなっているが、「"+Y$+"」の部分を「XY$;」で置き換えてもおなじことができる(こうしたほうが短くなる)。このやり方も試してみるとなかなかおもしろい。

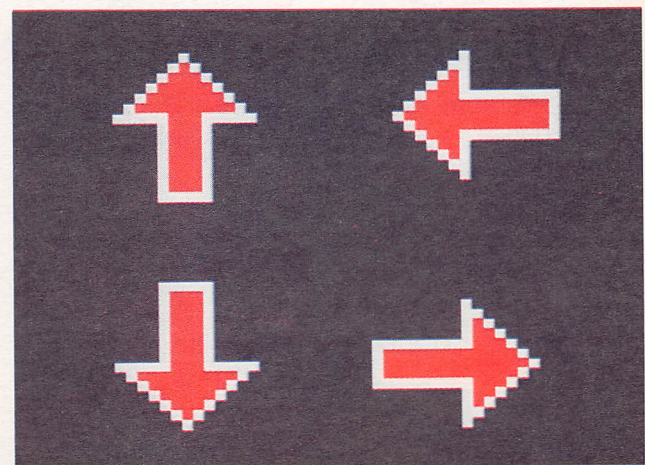
矢印のDRAW文データ

```
BLL2E3F3L2D4L2U4
```

⮕左のデータをすなおに使うとふつう写真のような矢印になる。Aコマンドを使うと……

GMLは各機種についているBASICマニュアルでは、DRAW文の項目で説明されているはずだから、マニュアルを見ながらいろいろ実験してみるとけっこう遊べるだろう。

『あっちむいてホイ!』での使われ方

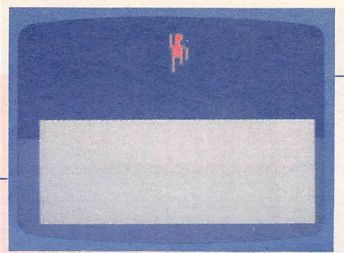
```
5 S=STICK(0):IFSMOD2=0THEN5ELSEP=(S-9)/2
*(S>1):R=RND(1)*4:T=-(P=R)*T:SCREEN3:DRA
W"BM140,140C15A=P;"+Y$+"BM100,50A=R;"+Y$
:GOSUB7:K=K-(T=1):M=M-(T=2):N=0:IFTTHENQ
=4-T:PLAY"S4M7000=Q;L7FED#D":GOTO2ELSE3
```

⬆矢印のデータを使って、Aコマンドの実験をした。左上が「A0」(0度)、右上が「A1」(90度)、左下が「A2」(180度)、右下が「A3」(270度)になっている

〈ファンダムニュース/その2・ファンダムアンケート(12月号)の結果②〉MSX・FAN特製テレホンカードの当選者発表です。〈岡山県〉野口武志〈千葉県〉東條雅樹〈大阪府〉金堂賢一・西田亜沙子〈鳥取県〉小川匡〈埼玉県〉園原温〈山口県〉戸嶋清〈山形県〉渡會善嗣〈石川県〉羽出重達也〈新潟県〉五十嵐和博
以上のみなさん、おめでとうございます。

JUMP OVER THE WALL

ジャンプ　オーバー　ザ　ウォール

MSX MSX2/2+ RAM8K
BY HIDEYUKI

遊び方は47ページにあります

注意 このプログラムは、ゲーム中にプログラムを中断すると入力した文字が見えなくなることがあります。先に、ダイレクトモードでKEY1, CHR$(12)+"SCREEN0"+CHR$(13)を実行しておき、画面が妙な場合はF1キーを押せばもとにもどります。

```
1 SCREEN1,3,0:COLOR1,7,1:WIDTH32:KEYOFF:
DEFINTA-Z:FORI=1TO32:VPOKE14335-16*(I>16
)+I,ASC(MID$("xxxttこYYYYA@@<<<VVV66こりりりり
タ@@    ",I,1))-28:VPOKE8203+I,51-204*(I=1
):NEXT:ONINTERVAL=5GOSUB5:D=-1757
2 FORI=2TO13:I=I-(I=8):A=(I>9):B=(I<13):
POKED,I*4:CLS:VDP(2)=I:FORJ=416TO767:VPO
KEI*1024+J,104:NEXT:L=2*B*(A*(I-9)-I):FO
RJ=0TO-I*B-A-2:LOCATE16-L¥2,12+J+A:PRINT
STRING$(L,96):NEXTJ,I:E$=CHR$(27)+"Y&#"
3 Y=150:M=0:S=0:F=240:INTERVALON
4 VDP(2)=13:FORI=0TORND(-TIME)*F*8+F:NEX
T:FORI=2TO12:I=I-(I=8):VDP(2)=I:FORJ=0TO
F¥I:NEXTJ,I:F=F-8:S=S+10:GOTO4
5 SOUND7,183:C=T:T=STRIG(0):IFT=0ANDM>0T
HENM=2-MELSEIF(C=0)*T*(M=0)THENSOUND6,0:
SOUND8,16:SOUND12,3:SOUND13,0:M=25
6 M=-M*(M>-23):M=M+2*(M<>0):Y=Y-M:P=P-(1
-2*P)*(M=0):PUTSPRITE0,(120,Y),9,P:V=VDP
(2):IFY<70ORV<10ORV=13THENRETURN
7 INTERVALOFF:SOUND6,15:SOUND8,16:SOUND1
2,15:SOUND13,0:H=H+(H<S)*(H-S):POKED,V*4
:PRINTE$"HI-SCORE"H"     SCORE"S:FORI=0TO
1:I=STICK(0):NEXT:PRINTE$SPC(32):GOTO3
```

変数の意味

スプライト座標

M……ランナーのY座標増分
Y……ランナーのY座標

その他の変数

A、B……壁の作画に使用
C……トリガー入力判定用
E$……エスケープシーケンス用：CHR$(27)+"Y&#"が入る(LOCATE3,6と同じ意味)
F……壁の迫ってくる速さ
H……ハイスコア用
I……表示する画面の表示画面番号／ループ用
J……ループ用
L……壁の横の長さ
P……ランナーのスプライトパターン切り換え番号用(0と1でパターンが切り換える)
S……スコア用
T……トリガー入力用
V……壁との衝突判定(ゲームオーバー)時における表示画面番号

プログラマからひとこと　ランナーの走りっぷり

1 (1) 問題　分かった人だけうけよう!

さて、どうかな?

【HIDEYUKI】ヤッター／　3回ボツったあとの初採用だ。自己紹介。○×高校㊣年☆組。本名☎♂英之。趣味△□▽。まだ投稿していないプログラムが、3つほどたまっていて、いつか投稿するので、それも採用してくれたら、とてもうれしい。このゲームは、メチャ単純で、画面もしけているが、ランナーの走りっぷりが気に入っている。それから、行20はマシン語データなので、注意して打ちこんでください(ウソ)。モニタのネバさん、それから、たかし、ダンプ、ガチコ、中山、はにわ、載ったぞ／　テスト中なので、ここらへんで終わります。

プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●スプライトパターン定義●キャラクタ色指定●タイマ割りこみ条件を設定

2 パラパラアニメ画面作成

●壁が大きくなりながら迫ってくる11パターンの絵に順に画面番号を割りあて、アクティブページの切り換えによりVRAMのあきエリア11か所に書きこむ

3 ゲーム開始

●変数初期設定●タイマ割りこみ許可

4 壁が迫ってくる!!

●壁出現までの時間待ちを乱数で設定●行2でVRAMに書きこんだ11パターンの絵をVDP命令でループを使い順に表示させる●壁の連続画面切り換え時の時間待ちループ●スコア計算●行4へ飛ぶ

5 壁なんて飛び越えろ

●効果音●トリガー入力継続(ランナー上昇)中判定処理●トリガー入力判定処理●効果音

6 キミは走り続け生き続ける

●Y座標増分計算●Y座標移動計算●スプライトパターン切り換え処理●スプライト表示●壁との衝突(ゲームオーバー)判定処理

7 ゲーム終了

●タイマ割りこみ禁止●効果音●ハイスコア計算、表示●リプレイ処理

〈いじわるファンクションコール〉バグではありませんが、89年12月号掲載の「E-AREA」行290の6行目(76ページ)にある最後の文字がわかりにくいとの電話を何本か受けました。たしかに印刷の過程で点が少しずれてしまっているようですが、これは、おなじ行にいくつもあるふつうのピリオドです。

『JUMP OVER THE WALL』プラス1 迫る壁の原理

原理はパラパラアニメ

右に掲載されている『JUMP OVER THE WALL』では、壁が迫ってくる感じがうまく表現されているが、この動きの秘密を探ってみよう。

基本的には、アニメーションの原理とおなじように何枚かの絵を続けて切り換えることで動いているように見せているのだ。

背景しかない絵、壁が小さく見えはじめた絵、それより少し大きい壁の絵、またそれより大きい壁の絵、そして最後にいちばん大きい壁の絵というように11枚の絵をあらかじめVRAMに用意しておき、それをパラパラアニメとおなじように切り換えている。

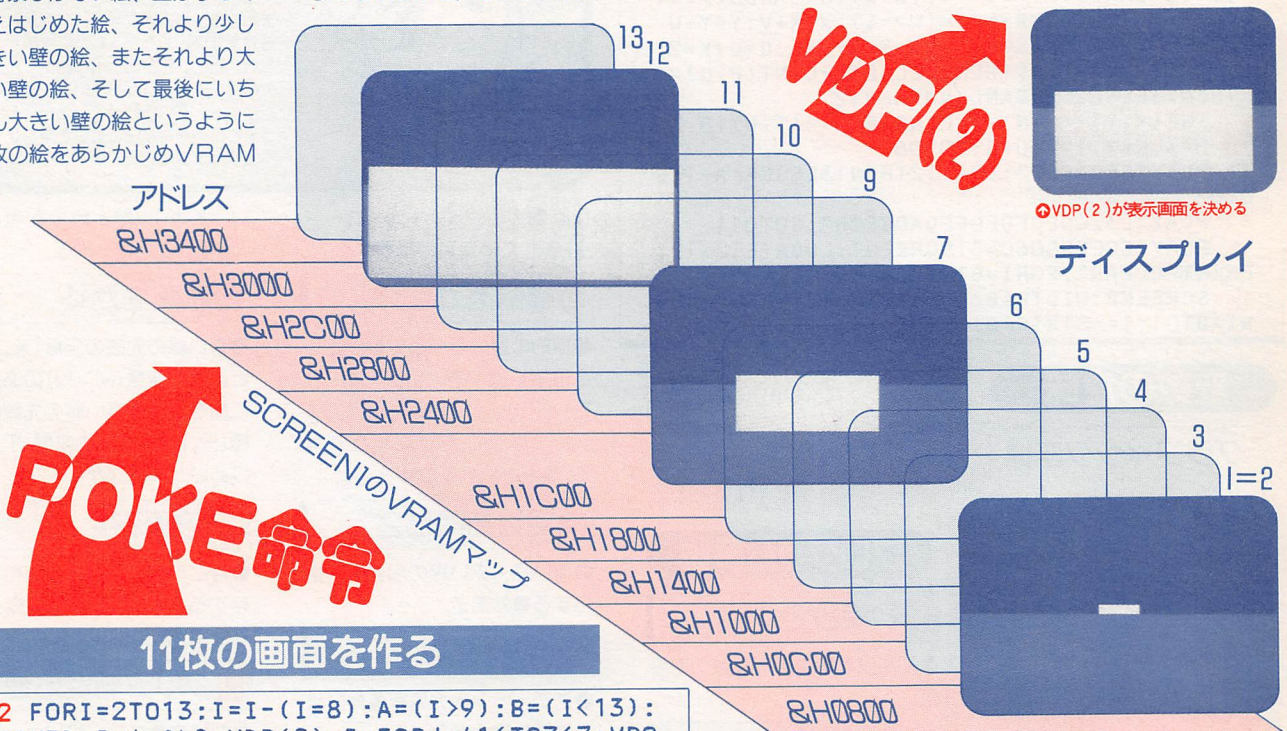
ここで使われているのがVDP(2)というシステム変数だ。具体的には行4のように、ループのなかで2〜12(8を除く)の値を入れている。この数値は、VRAMの特定の部分を指定するためのもので、それぞれ下の図のようにVRAMのアドレスと対応しているのだ。

たとえば、VDP(2)に数値の2を入れると、それに対応したVRAMの&H800からに収められている画面のデータが瞬時にディスプレイ上で再現されるわけだ。ちなみに、画面を表示されているデータを持っている部分のことを、パターン名称テーブルのディスプレイページという。

```
4 VDP(2)=13:FORI=ØTORND(-TIME)*F*8+F:NEX
T:FORI=2TO12:I=I-(I=8):VDP(2)=I:FORJ=ØTO
F¥I:NEXTJ,I:F=F-8:S=S+1Ø:GOTO4
```

↑「VDP(2)=13」で壁の見えない絵の画面をまず見せておき、2行目のFOR〜NEXT中にある「VDP(2)=I」で壁がだんだん迫ってくる絵を切り換えながら表示している。この部分以外のFOR〜NEXTループはすべてタイミング調整のためのもの

↑VDP(2)が表示画面を決める

←POKE文で指定するアドレスDは行1で「−1757」(16進数の&HF923)になっている。メインRAMの&HF923に入っている数値に256をかけるとアクティブページのVRAMアドレスになる。じつは&HF922も関係しているのだが、ここでは省略する

11枚の画面を作る

```
2 FORI=2TO13:I=I-(I=8):A=(I>9):B=(I<13):
POKED,I*4:CLS:VDP(2)=I:FORJ=416TO767:VPO
KEI*1Ø24+J,1Ø4:NEXT:L=2*B*(A*(I-9)-I):FO
RJ=ØTO-I*B-A-2:LOCATE16-L¥2,12+J+A:PRINT
STRING$(L,96):NEXTJ,I:E$=CHR$(27)+"Y&#"
```

このアニメの仕組みが成り立つのも、切り換えて表示するための絵をあらかじめVRAMに書きこんでいるからだ。

じつは、PRINT文を実行したときにそのデータが書きこまれているのは、パターン名称テーブルのアクティブページという部分だ。いつもは、上で触れたディスプレイページとこのアクティブページはおなじ部分に重なっているので、書きこんだ文字の情報がそのままディスプレイで再現(表示)される。しかし、この2つのページのアドレスは、ちょっとした命令でVRAMのいろんなところに別々に設置できるのだ(ただし、図のようにほかの目的で使われている部分は避けるのがふつう。たとえばカラーテーブルのある&H2000は避けている)。

アクティブページのアドレスは、どういうわけか、メインRAMのアドレス&HF923(10進数にすると−1757)に書きこまれているデータがおもに支配している。そこのデータを書き換えるとアクティブページのアドレスも変わってしまうのだ。

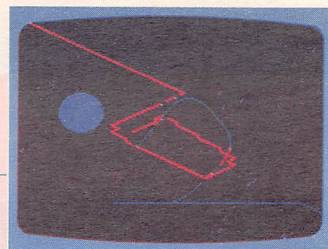
行2の2行目先頭にあるPOKE文が、これを利用してアクティブページのアドレスを変更している。アクティブページのアドレスを変更すると、行2の4〜5行目にあるLOCATE文とPRINT文は、変更された先のVRAMの部分を画面と見立ててキャラクタのデータ(ここでは白い壁)を書きこんでいく。行2は次々にアドレスを変えながら、11枚ぶんの画面を上の図のように別々の場所にかきこんでいたのだ。

当選者発表 ●12月号FFBプレゼント当選者① ディスクステーションのステッカー3枚=〈岩手県〉平野健〈山形県〉堀慎也〈栃木県〉菊地良司〈茨城県〉柴正稔〈群馬県〉武井照夫〈千葉県〉君和田修〈東京都〉山田滋也〈神奈川県〉有沢達也〈新潟県〉藤田康司〈岐阜県〉高原薫〈愛知県〉林本一成〈三重県〉梅沢雅俊・川口昌孝〈大阪府〉奥田勝・藤田大輔〈京都府〉奥村一雄〈兵庫県〉橋本守人〈島根県〉児玉信〈香川県〉篠原一太〈徳島県〉岡本真紀・平田仁志

JU-do

RAM8K

BY 石川幸生

遊び方は47ページにあります

```
1 SCREEN2:COLOR7,1,1:DEFINTA-Z:A=0:KEYOF
F
2 X=230:Y=170:M=X:N=Y:P=20:Q=20:T=P:U=Q
3 LINE(0,0)-(255,191),10,BF:LINE(16,16)-
(239,175),1,BF:FORI=0TO29:L=(RND(1)*223)
+16:R=(RND(1)*159)+16:PSET(L,R):NEXT
4 LL=(RND(1)*140)+60:RR=(RND(1)*80)+60:C
IRCLE(LL,RR),15-A,12:PAINT(LL,RR),12
5 V=0:W=0:J=0:K=0:PLAY"SM20000５L16C
6 S=STICK(0)+STICK(1):V=V+(S>1ANDS<5)*(V
<4)-(S>5ANDS<9)*(V>-4):W=W+(S>3ANDS<7)*(
W<4)-(S=1ORS=2ORS=8)*(W>-4):X=X+V:Y=Y+W
7 J=SGN(X-P):K=SGN(Y-Q):P=P+J*4:Q=Q+K*2
8 IFPOINT(X,Y)>9THEN12ELSEIFPOINT(P,Q)=1
2THEN11ELSEIFJ=0ANDK=0THEN12
9 LINE(X,Y)-(M,N),5:LINE(P,Q)-(T,U),8
10 M=X:N=Y:T=P:U=Q:GOTO6
11 PLAY"GECAFDG":IFA=12THEN13ELSEA=A+1:G
OTO2
12 PLAY"L32CDEGFDFGFEDADGECR":GOTO14
13 PLAY"CCEEGGO6C4":SCREEN1:LOCATE12,12:
PRINT"CLEAR":FORI=0TO2000:NEXT
14 SCREEN0:WIDTH40:LOCATE19,12:PRINTA:FO
RI=0TO1:I=-STRIG(0)-STRIG(1):NEXT:RUN
```

私は存在感がない

【石川幸生】いやーあはははは。もううれしくってうれしくって。タイトルは柔道と誘導のひっかけです。さて、このゲームはひじょうにとってもこのうえなくむずかしいので、真剣にやれ、音楽にしみじみと聞きほれろ、とまではいきませんが、短いので気軽に打ちこんでね。私はいわき市の某泉中、3517である。しかも、私のまわりは、やみが広がり、だれからも見えない。そうだ、私は存在感がない。以上。P．S．山○達也くん、矢○○一くん、ほかいろいろ。載ったよへへ。というわけでしたが、どうもわけわかんないことしか書かなくてすいません。

変数の意味

グラフィック座標

X、Y……青い線(自分)の先端の座標

V、W……青い線の先端の座標増分

M、N……青い線の先端のまえの座標

P、Q……赤い線(敵)の先端の座標

J、K……赤い線の先端の座標増分

T、U……赤い線の先端のまえの座標

L、R……背景の星の座標

LL、RR……標的になる星の座標

その他の変数

A……ステージ数

I……ループ用

S……スティック入力用

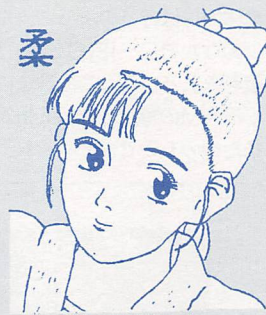
プログラム解説

1 初期設定

●初期設定●ステージ数初期設定

2 変数初期化1

●青い線座標初期化●赤い線の座標初期化

3 ゲーム画面作成

●画面全部を明るい黄色(カラーコード10)でぬりつぶし、壁を作る●宇宙空間(カラーコード1)をかく●背景の星をかく

4 標的をかく

●標的の星の座標設定●設定した位置に暗い緑(カラーコード12)で円をかく(円の半径は、ステージが進むたびに小さくなる)●円をぬりつぶす

5 変数初期化2

●青い線、赤い線の増分を初期化する●効果音

6 自分移動

●スティック入力処理●青い線の移動先座標計算

7 敵移動

●赤い線移動の軌道計算●赤い線の移動先座標計算

8 衝突判定

●青い線の先端の座標の色を調べ、カラーコードが9より大きい(壁、または標的にあたった)とき行12へ飛ぶ／9以下のときは赤い線の先端の座標の色を調べ、カラーコードが12のとき(標的にあたった)は、行11へ飛ぶ／赤い線の先端の座標の色がカラーコードが12でないとき、変数J、Kが0(敵と自分が重なった)ならば行12へ飛ぶ

9 軌跡をかく

●青い線の先端の座標(X，Y)とまえの座標(M，N)のあいだに線をかく●赤い線の先端の座標(P，Q)とまえの座標(T，U)のあいだに線をかく

10 座標保存

●青と赤の線の現在の座標を保存する(行9でまえの座標として使用)●行6へ飛ぶ

11 クリア判定処理

●効果音●ステージ12をクリアしたら行13へ飛ぶ／ステージ12よりまえのステージをクリアしたら行2へ飛ぶ

12 ゲームオーバー処理

●効果音●行14へ飛ぶ

13 オームクリア処理

●効果音●スクリーン設定●メッセージ表示

14 リプレイ処理

●スクリーン設定●クリアした画面数表示●リプレイ処理(トリガー入力)

当選者発表 ●12月号FFBプレゼント当選者② 〈愛媛県〉森野孝一〈福岡県〉河口文武・近藤滋〈鹿児島県〉稲留匡／ブライの下敷きとステッカーのセット＝〈秋田県〉佐藤吉記〈岩手県〉横山彰見〈茨城県〉大内晋一〈埼玉県〉与那国良成〈千葉県〉鈴木浩幸〈東京都〉池田俊強〈神奈川県〉上條洋〈大阪府〉高橋将史・西田亜沙子〈長崎県〉黒木盛孝

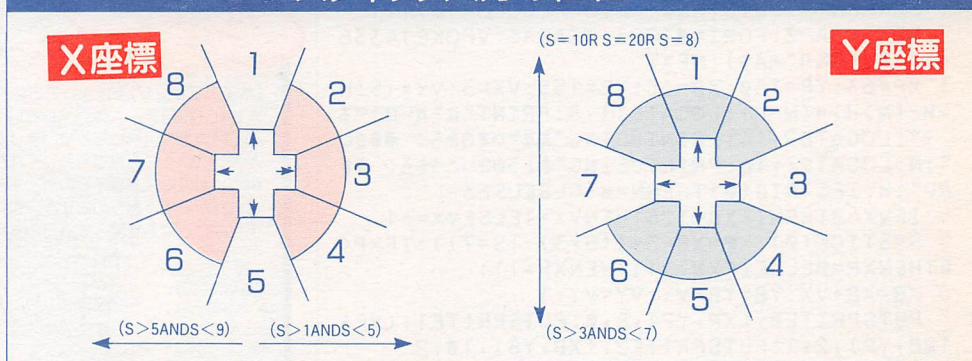
➜『JU-do』プラス1 STICK関数と移動処理

ゲーム作りに欠かせないスティック入力のお話

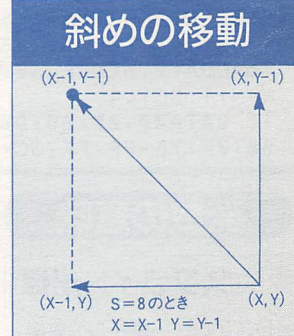
STICK関数は指定したカーソルキーまたはジョイスティックが、どの方向に押されているかを調べて、その結果を0〜8の値で返す関数だ。

下のリストは『JU-do』の行6を抜き出したもので、STICK関数で得た値を①で変数Sに代入し、算術演算、関係演算、論理演算の組み合わせで、X、Y座標の増減、つまり青い線の移動方向を決めている。

X座標の増減を考えてみよう。X座標の増分はVで、これが正(+)なら画面の右、負(−)なら左へ座標が移動する。

右上図「スティック入力のしくみ」を見てほしい。カーソルキーが右上に押されたとしよう。下のリストの①の部分で変数S=2となる。「AND」は「AとBの条件がどちらも成り立つときは−1、それ以外のときは0になる」という論理演算なので、③の「(S>1ANDS<5)」は「Sの値が1より大きい、Sの値が5より小さい、という条件がどちらも成り立つとき−1、それ以外は0」ということだ。つまりSの値が2〜4、カーソルの右側の方向であれば③の結果は−1という数になる。よって、S=2のとき③の値は−1になる。

次に⑤をみると「Sの値が5より大きい、Sの値が9より小さい、という条件がどちらも成り立つとき−1、それ以外のとき0」、つまりSの値が6〜8、カーソルキーの左側方向ならばこの条件が成り立つが、S=2のとき⑤の結果は0になる。以上の処理を最終的に⑫で差し引き(スティック入力が1回目ならば、V=0+1+0、よってV=1)して、X座標の移動先のX=X+Vが決定する。

Y座標の移動処理は⑩で関係演算「OR」を使っているのがX座標の処理方法と異なっている。「OR」は「A、B、(C)の条件があって、AかB(か、C)の条件が1つでも成り立てば−1、1つも成り立たなければ0」で、S=1、S=2、S=8のいずれかのときは−1、それ以外は0になる。あとはX座標の処理と同様にWが正のときは画面では下に、負のときは上に座標が移動する。

ところで、V、Wのどちらかが0でなければ、表示座標はもとの座標に対して斜めの位置になる(右上の「斜めの移動」の図を参照)。たとえばS=8のときは、V=(0)*(−1)−(−1)*(−1)よってV=−1、W=(0)*(−1)−(−1)*(−1)よってW=−1で、X方向は左へY方向は上へ移動し、表示位置は(X−1, Y−1)、つまりもとの(X, Y)から見て斜め左上の位置に移動することになるのである。

スティック入力の仕組み

X座標
1 2 3 4 5 6 7 8
(S>5ANDS<9) (S>1ANDS<5)

Y座標
(S=1OR S=2OR S=8)
1 2 3 4 5 6 7 8
(S>3ANDS<7)

斜めの移動

『JU-do』のSTICK文をチェック

```
6 S=STICK(Ø)+STICK(1):V=V+(S>1ANDS<5)*(V<4)-(S>5ANDS<9)*(V>-4)
① ② ③ ④ ⑤ ⑥
```

「JU−do」のSTICKの使い方をこまかく番号で区切ってチェックしてみよう。①変数SにSTICK(0)、STICK(1)の結果を入れる ②変数Vの計算をする ③STICKが2、3、4に入力されていれば−1それ以外は0(右方向の座標を大きくするかの判定) ④Vの値が4未満なら−1、4以上なら0を返す(右方向の座標増分の最大値を判定) ⑤STICKが6、7、8に入力されていれば−1それ以外は0(左方向の座標を大きくするかの判定) ⑥Vの値が−4未満なら−1、−4以下なら0(左方向の座標増分の最大値を判定) ⑦変数Wを計算する ⑧STICKが4、5、6に入力されていれば−1それ以外は0(下方向の座標を大きくするかの判定) ⑨Wの値が4未満なら−1、4以上なら0(上方向の座標増分の最大値を判定) ⑩STICKが1、2、8に入力されていれば−1それ以外は0(上方向の座標を大きくするかの判定) ⑪Wの値が−4未満なら−1、−4以下なら0(下方向の座標増分の最大値を判定) ⑫②から⑥の結果として計算されたVを、Xに加算してX座標を決定する ⑬⑦から⑪の結果として計算されたWを、Yに加算してY座標を決定する

```
:W=W+(S>3ANDS<7)*(W<4)-(S=1ORS=2ORS=8)*(W>-4):X=X+V:Y=Y+W
⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬
```

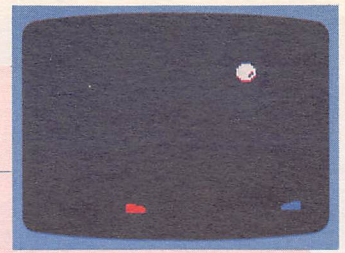
※ここで④⑥、⑨⑪の意味を考えてみよう。「JU−do」は行10から行6へGOTO文でループを作っている。このときX、Y座標の増分V、Wは⑫の部分をとおるたびに加算されるのだが、STICKの方向がずっと同じだとV、Wの値が大きくなりすぎて、青い線が画面からすぐ飛び出してしまうようになる。これを防ぐのが④⑥、⑨⑪なのだ。この場合X、Yの座標増分V、Wが4以上または−4以下になったら0を、−4より大きいか4未満であれば−1になるようにしてある。つまり、④⑥、⑨⑪の結果はX、Y座標の増分の計算に使われ、これとかけ算される③⑤、⑧⑩との計算結果によって座標増分がさらに増えたり、増加がとまったり(0になったり)する。つまりYの座標増分が+4未満か、−4より大きいとき、座標増分は1ずつ増え(−1*−1=1)、+4以上になるか、−4に達した場合はつねに0になる(−1*0=0)ので、増分の加算はそこでストップ、増分4で一定になるのである。

●12月号FFBプレゼント当選者③ 単行本「ゲームマシン大研究」=〈新潟県〉西村耕平・深井範仁〈愛知県〉兼城健二〈奈良県〉山下陽司〈兵庫県〉浜口昌士

ばれーぼーる

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY ハイ・ブリッジ

遊び方は48ページにあります

```
1 SCREEN1,1:WIDTH32:KEYOFF:COLOR15,1,1
2 DEFINTA-Z:FORI=ØTO23:READA$:VPOKE14336
+I,VAL("&H"+A$):NEXT
3 XP=63:YP=16Ø:XB=65:YB=155:VX=3:VY=15:H
=H-(N>H)*(N-H):LOCATE11,8:PRINT"はﾞれーほﾞーる
 ?":LOCATE9,14:PRINTUSING"たたﾞいまのきろく  ##かい
";N:LOCATE7,16:PRINTUSING"きょうのさいこうきろく  ##
かい";H:IFSTRIG(Ø)THENN=Ø:CLSELSE3
4 IFVX=ØTHENIFXB<128THENVX=1ELSEVX=-1
5 S=STICK(Ø):XP=XP-3*((S=3)-(S=7)):IFXP<
ØTHENXP=ØELSEIFXP>111THENXP=111
6 XB=XB+VX:YB=YB-VY:VY=VY-1
7 PUTSPRITEØ,(XP,YP),8,Ø:PUTSPRITE1,(XP+
128,YP),2,1:PUTSPRITE2,(XB,YB),1Ø,2
8 VX=VX*(2*(XB>Ø)*(XB<24Ø)-1):IFYB>154TH
ENIFYB>16ØTHEN3ELSE9ELSE4
9 A=(ABS(XP-XB+128)<17)*68:IFABS(XP-XB)>
16ANDA=ØTHEN4ELSEVX=(XB-XP)¥2+A+2:VY=15:
N=N+1:GOTO4
1Ø DATAØØ,ØØ,ØØ,ØØ,FØ,FE,FF,FF,ØØ,ØØ,ØØ,
ØØ,ØF,7F,FF,FF,3C,7E,FF,FF,FD,FB,7E,3C
```

プログラマからひとこと　このような小さなこと

【ハイ・ブリッジ】あけましておめでとうございます。先日、ファミスタを買いました。OBチームの「1001」というのが、中日の星野監督だとわかるのにかなり時間をついやしてしまいました。それから、「そうこん」(鈴木啓示投手)が入っているのを見てうれしくなりました。ところで、このプログラムが採用されたのはスプライトの形とボールの飛び方がマッチしていたことが評価されたからだと思うのですが、まだ採用されたことのない人は、このような小さなことに気を配ってみるのもいいかもしれません。

変数の意味

スプライト座標

XB、YB……ボールの座標

XP、YP……プレイヤーの座標(右側のプレイヤーはXP+128して表示)

その他の変数

A……汎用

A$……スプライトパターンデータ読みこみ用

H……ハイスコア

I……ループ用

N……スコア

S……スティック入力用

VX、VY……ボールの移動増分

プログラム解説

1 初期設定

●初期画面設定

2 スプライトパターン定義

●ボールとプレイヤーのスプライトパターン定義

3 ゲームスタート

●ボールとプレイヤーの座標および増分用変数の設定●ハイスコア更新●スコア、ハイスコア表示●ゲームスタート時のトリガー入力判定

4 真上に飛ばないように

●ボールの横方向の増分が0のときの処理(ボールが真上に飛ばないようにするための処理)

5 プレイヤー移動処理

●プレイヤーの移動計算(スティック入力)

6 ボール移動

●ボールの座標計算●ボールの縦移動増分計算

7 ボールとプレイヤー表示

●移動後のボールとプレイヤーのスプライト表示

8 ボールクッション処理

●ボールが画面の横にあたったときの横移動増分反転●ボールが画面の下にきたかの判定

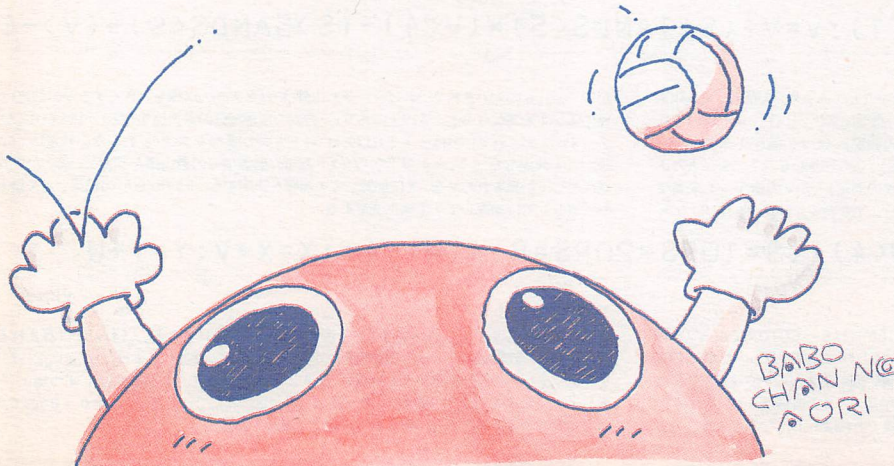
9 トス判定

●ボールをトスできたかの判定処理(トスできたならボールとプレイヤーの位置によってボールの横移動増分を決定)

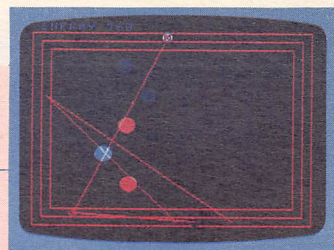
10 データ

●ボールとプレイヤーのスプライトパターンデータ(行2で読みこみ)

●12月号ソフトプレゼント当選者① 「プロ野球ファミリースタジアム」=〈埼玉県〉千場しげる〈千葉県〉石橋成一〈東京都〉須江洋彰／「激突ペナントレース」=〈山口県〉蓮池一晃〈熊本県〉犬竜誠也・安田新一／「ファイアーホーク」=〈大阪府〉首藤誠一〈山口県〉岡本一生〈愛媛県〉宮野進／「ローグアライアンス」=〈新潟県〉陸克己〈滋賀県〉中村豊清〈大阪府〉松井浩太郎

赤外線

MSX 2/2+　VRAM64K

BY 山下修

遊び方は48ページにあります

```
10 COLOR,0,0:SCREEN5,0:DEFINTA-Z:DIMX(40
),Y(40),V(40):OSAMU=RND(-TIME)
20 OPEN"GRP:"AS#1:GOSUB210
30 FORI=0TO1:A(I)=A(I)+((B(I)=192)-(B(I)
=16))*(16-40*I):A(I)=A(I)+(A(I)>240)*(A(
I)-240)+(A(I)<8)*(A(I)-8):B(I)=B(I)+((A(
I)=8)-(A(I)=240))*(16-40*I):B(I)=B(I)+(B
(I)>192)*(B(I)-192)+(B(I)<16)*(B(I)-16)
40 PUTSPRITEI,(A(I),B(I)),4+8*I,0:NEXT
50 U=U+(STICK(0)+STICK(1)>0)*2*U
60 X=X+((Y=184)-(Y=24))*U*16:X=X+(X>232)
*(X-232)+(X<16)*(X-16):Y=Y+((X=16)-(X=23
2))*U*16:Y=Y+(Y>184)*(Y-184)+(Y<24)*(Y-2
4):PUTSPRITE2,(X,Y),5,1
70 IFSTRIG(0)+STRIG(1)THEN90
80 E=E-2:GOSUB160:IFE<0THEN180ELSE30
90 FORI=0TO1:LINE(X+4,Y+4)-(A(I)+4,B(I)+
4),8,,OR:NEXT:E=E-40:GOSUB160
100 PLAY"S1M2000O5E64":FORI=0TO1:FORJ=0
TO(R+(R>20)*(R-20))*2
110 IF(X(J)-A(I)+4)*(X(J)-X+4)>0AND(Y(J)
-B(I)+4)*(Y(J)-Y+4)>0THEN150
120 IF((B(I)-Y)*(X(J)+8)-(A(I)-X)*(Y(J)+
8)-(X+4)*(B(I)+4)+(Y+4)*(A(I)+4))^2>49*(
(B(I)-Y)^2+(A(I)-X)^2)THEN150
130 V(J)=V(J)+1:IFV(J)=3THENT=T+1ELSEIFV
(J)>3THEN150
140 PLAY"S0M5000L64O6CEG":FORK=0TO3:COPY
(K*16,V(J)*16)-STEP(16,16),1TO(X(J),Y(J)
),0,OR:NEXT:S=S+20
150 NEXTJ,I:IFT=(R+(R>20)*(R-20))*2+1THE
N170ELSE80
160 PSET(64,8),0:COLOR13:PRINT#1,E;:RETU
RN
170 FORI=0TO51:COLOR=(8,(IMOD2)*7,0,0):N
EXT:S=S+E:FORI=0TO3000:NEXT:R=R+1:GOSUB2
30:GOTO30
180 E=0:GOSUB160:PLAY"S0M20000O2C1M4000L
16O4GFECEGC":FORI=0TO5000:NEXT
190 LINE(0,78)-(252,104),2,BF:PSET(96,80
),0,OR:PRINT#1,"GAME OVER":H=H-(H<S)*(S-
H):PSET(56,96),0,OR:PRINT#1,USING"SCORE#
#### MAX#####";S;H
200 FORI=0TO1:I=-STRIG(0)-STRIG(1):NEXT:
S=0:R=1:GOSUB230:GOTO30
210 FORI=1TO15:READA,B,C:COLOR=(I,A,B,C)
:NEXT:SPRITE$(0)="<Bｹ・・ｹB<":SPRITE$(1)="
ｹ<ﾁﾛﾛﾁ<ｹ":S=0:R=1
220 SETPAGE0,1:CLS:COLOR,,0:FORI=0TO3:FO
RJ=0TO3:CIRCLE(J*16+8,I*16+8),1+J*2,2^I:
PAINT(J*16+8,I*16+8),2^I:NEXTJ,I:SETPAGE
0,0
230 A(0)=8:A(1)=240:B(0)=16:B(1)=192:X=1
6:Y=184:E=1000:U=1:T=0:FORI=0TO(R+(R>20)
*(R-20))*2:V(I)=0:NEXT
240 CLS:FORI=0TO2:PUTSPRITEI,(0,217):NEX
T:CLS:COLOR15,,0:PSET(104,80),0:PRINT#1,
"ROUND";R:PLAY"S0M5000O4L16C.CCDCDEG4G.G
GAGABO5C4":FORI=0TO6000:NEXT
250 CLS:FORI=0TO2:LINE(8+I*8,16+I*8)-(24
8-I*8,200-I*8),8,B:NEXT
260 FORI=0TO(R+(R>20)*(R-20))*2:X(I)=INT
(RND(1)*184)+32:Y(I)=(140¥((R+(R>20)*(R-
20))*2+1))*I+40:COPY(48,0)-(64,16),1TO(X
(I),Y(I)),0,XOR:NEXT
270 PSET(16,8),0:COLOR13:PRINT#1,"ENERGY
 1000":RETURN
280 DATA0,0,7,0,0,0,7,0,7,3,3,3,5,0,0
290 DATA0,0,0,0,7,0,7,0,0,0,3,7,0,0,0
300 DATA5,5,0,7,7,7,1,4,1,0,0,0,7,7,0
```

プログラマからひとこと

「マシン語ハイキング」を

【山下修】あけましておめでと〜ございま〜す(©お染めブラザーズ)。最近MSX−DOSとアセンブラを手に入れたのですが、けっこうむずかしく、いい本もなかなか見つかりません。そこで、マシン語講座を連載してほしいのです。「BASICピクニック」に対抗して「マシン語ハイキング」というのはどうでしょう。

プログラム確認用データ

使い方は58ページ

10>247	20>131	30> 72	40> 36
50>116	60>177	70>142	80>208
90>136	100>161	110>242	120> 97
130> 96	140>172	150>243	160>203
170>143	180>213	190>209	200>140
210> 99	220>193	230>194	240>229
250>133	260>199	270> 35	280>206
290>177	300> 44		

変数の意味

スプライト座標

A(n)、B(n)……受理装置の座標

X、Y……発射装置の座標

グラフィック座標

X(n)、Y(n)……OSMの座標(COPY文で使用している)

その他の変数

A、B、C……カラーデータ読みこみ用

E……エネルギー

H……ハイスコア

I、J、K……ループ用

OSAMU……乱数初期化用

R……ラウンド数

S……スコア

T……黄色になったOSMの数

U……発射装置が周回する方向(1＝時計まわり、−1＝反時計まわり)

V(n)……OSMにあたった赤外線の数

プログラム解説

10〜20　初期設定

30　受理装置座標処理

40　受理装置表示

当選者発表

●12月号ソフトプレゼント当選者②　『アレスタ２』＝〈北海道〉堀野秀樹〈長野県〉中村清友〈高知県〉清水純／『上海II』＝〈山形県〉川田聡〈愛知県〉野田準一〈鹿児島県〉中間裕二／『倉庫番パーフェクト』＝〈宮城県〉新田修平〈奈良県〉大倉慎太郎〈熊本県〉吉村崇／『維新の嵐』＝〈愛知県〉岸本邦裕〈広島県〉高橋幸治〈長崎県〉加藤和朗／『妖魔降臨』＝〈富山県〉石丸博之〈京都府〉野村太郎〈兵庫県〉川田雅彦

50　発射装置方向転換(スティック入力)
60　発射装置座標処理、表示
70　赤外線発射(トリガー入力)
80　エネルギー減少(移動)／エネルギー表示サブ(行160)へ飛ぶ／ゲームオーバー判定処理
90　赤外線表示／エネルギー減算(発射)／エネルギー表示サブ(行160)へ飛ぶ
100　効果音(発射時)／命中判定ループ開始
110　受理装置と発射装置を結ぶ線を対角線とする長方形の中にOSMがないかの判定(なければ行150へ)
120　赤外線がOSMにあたってないかの判定(はずれなら行150へ)※カコミ参照
130　OSMにあたった赤外線数処理／黄色になったOSMの数処理
140　効果音(命中時)／OSMの色を変える／スコア処理
150　命中判定ループ終了／ラウンドクリア判定
160　エネルギー表示サブ
170　ラウンドクリア処理／画面をフラッシュさせる／スコア処理／時間待ち処理／変数初期設定サブへ(行230へ飛ぶ)／次のラウンドへ(行30へ飛ぶ)
180　ゲームオーバー処理／エネルギー表示サブへ(行160へ飛ぶ)／効果音／時間待ち処理
190　ゲームオーバー表示／ハイスコア処理／スコアおよびハイスコア表示
200　リプレイ処理(トリガー入力)／変数初期設定／変数初期設定サブへ(行230へ飛ぶ)／ゲーム開始(行30へ飛ぶ)
210　パレットデータ読みこみ／パレットデータ設定／スプライトパターン定義／変数初期設定
220　OSMをページ１に書きこむ
230　変数初期設定
240　スプライト消去／ラウンド数表示／効果音／時間待ち処理
250　画面枠表示
260　OSM座標処理および表示
270　エネルギー表示
280～300　パレットデータ(行210で読みこみ)

数学の公式をあたり判定に使った『赤外線』

行120のＩＦ文は、右段の最初にある数学の公式を使って、受理装置と発射装置のそれぞれの中心点を結ぶ線とOSMの中心点までの距離を計算し、それがOSMの半径より大きければはずれとして結果的にあたり判定をしている。

中央の直線①が受理装置と発射装置の中心点を結ぶ直線の式だ。数学でこのあたりまで習っていれば、式の導き方はわかるはず。わからなければわかるまで悩もう。

公式を使ってOSMまでの距離がOSMの半径より大きいときの条件式(右下の数式)を作り、この式の両辺に左辺の分母をかけ、さらに両辺を２乗すると、行120にあるものとおなじ式になるのだ。

●直線と点の距離を計算する公式

$$r=\frac{|ax_0+by_0+c|}{\sqrt{a^2+b^2}}$$

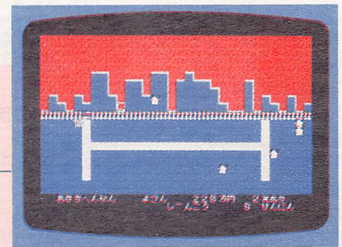
●点(X+4, Y+4)、(A(I)+4, B(I)+4)を通る直線の方程式

$$(B(I)-Y)x-(A(I)-X)y-(X+4)(B(I)+4)+(Y+4)(A(I)+4)=0$$

……直線①

●点(X(J)+8, Y(J)+8)と直線①との距離が7以上のとき

$$\frac{|(B(I)-Y)(X(J)+8)-(A(I)-X)(Y(J)+8)-(X+4)(B(I)+4)+(Y+4)(A(I)+4)|}{\sqrt{(B(I)-Y)^2+(A(I)-X)^2}}>7$$

MAKING CITY（メイキング シティ）

MSX MSX2/2+　RAM8K
BY 田中宏治
遊び方は49ページにあります

```
10 CLEAR200:SCREEN1,0:WIDTH32:COLOR15,0,
0:DEFINTA-Z:KEYOFF:DEFUSR=342:A=RND(-TIM
E):SPRITE$(0)=CHR$(255)+STRING$(6,129)+C
HR$(255)
20 FORI=0TO10:A=ASC(MID$("アクケコサシスセソタノ",I
+1,1))*8:READA$:FORJ=0TO7:VPOKEA+J,VAL("
&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ,I:FORI=0TO6:
READM$(I):NEXT
30 PP=20:P=PP:YO=200:NE=1:KI=0:COLOR15:F
ORI=0TO3:VPOKE8214+I,VAL("&H"+MID$("32F1
AA89",I*2+1,2)):NEXT
40 FORI=0TO20:LOCATE0,I:PRINTSTRING$(32,
"ア"):NEXT:LOCATE10,10:PRINT"MAKING  CITY
":LOCATE9,21:PRINT"PUSH SPACE KEY":FORI=
0TO1:I=-STRIG(0):NEXT
50 FORI=0TO31:A=RND(1)*6+4:FORJ=0TOA:LOC
ATEI,J:PRINT"ノ":NEXTJ,I:LOCATE0,10:PRINT
STRING$(32,"ク"):LOCATE5,10:PRINT"ケ"
60 LOCATE0,22:PRINTSPC(12):IFNE>25THENCL
S:HK=HK-(KL>HK)*(KL-HK):GOTO320
70 LOCATE11,21:PRINTUSING" よさん #####万円 #
#年の";YO;NE;MID$("はるなつあきふゆ",KI*2+1,2)
80 S=STICK(0):S=S-(STICK(1)-S)*(S=0):D=D
+(S=1ANDD>0)-(S=5ANDD<6):LOCATE2,21:PRIN
TM$(D);SPC(2):IFS<>7THEN70ELSEU=USR(0):I
FD<5THEN200ELSEA=0:OND-4GOTO290ELSE200
90 LOCATE0,22:PRINTSPC(12)
100 X=RND(1)*32:Y=SGN(RND(1)-.5)*(RND(1)
*10-RND(1)*(3/NE))+10:R=RND(1)*250+1:E=V
PEEK(6144+X+Y*32):V=0
110 IFE=185ORE>186THEN180ELSEFORI=-1TO1:
FORJ=-1TO1
120 IFX+I>31ORX+I<0ORY+I>19ORY+I<0THENV=
V+1:NEXTJ,I:GOTO140
130 Q=VPEEK(6144+X+I+(Y+J)*32):V=V-10*(Q
=186)-(Q=177)-8*(Q=192)-200*(Q=185)-7*(Q
=184)-80*(Q=187)-30*(Q=188)-50*(Q=189)-7
0*(Q=190)+30*(Q=191):NEXTJ,I
```


当選者発表

●12月号ソフトプレゼント当選者③　「ザ・ゴルフコース集」=〈石川県〉上杉晋右〈奈良県〉細川充朗〈長崎県〉小林進／「ディスクＮＧ」=〈北海道〉田原俊一〈神奈川県〉斉藤慎太郎〈愛知県〉石川聡嗣／「ディスクステーションクリスマス号」=〈群馬県〉梨本隆〈愛媛県〉中藤圭太郎〈熊本県〉山西啓文

```
140 IFE=184THENIFV>70THENA=0:FORI=(4-X)*
(X>4)TOX+4-(X>27)*(X-27):A=A-(VPEEK(6464
+I)=185):NEXT:IFATHEN180ELSELOCATEX,Y:PR
INT"ケ":GOTO180ELSE180
150 IFE=177ANDV=9ANDRND(1)*50<1THENLOCAT
EX,Y:PRINT"ソ":PP=PP+1:GOTO180
160 IFR<VAND(V>50ANDRND(1)*2<1ORV>300)TH
ENLOCATEX,Y:PRINT"サ":GOTO180
170 IFR<VTHENLOCATEX,Y:PRINT"コ"
180 LOCATE3,22:PRINTP:IFP>0THENP=P-1:GOT
O100ELSEP=PP:PLAY"V15ABC":KI=(KI+1)MOD4:
NE=NE-(KI=0):IFKI=2THENYO=YO+NE*100ELSEI
FKI=0THENGOSUB310:YO=YO+KL*10
190 IFYO>25000THENYO=25000:GOTO60ELSE60
200 A=(D>1)*(D-1)*1000+1:B=0
210 S=STICK(0):S=S-(STICK(1)-S)*(S=0):IF
STHENX=(X+(S>5)+(S>1)*(S<5)+32)MOD32:Y=(
Y+(S=8)+(S<3)+(S<7)*(S>3)+21)MOD21
220 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8-1),15,0
230 IFINKEY$=CHR$(27)ORSTRIG(3)THENPUTSP
RITE0,(0,209):IFBTHEN90ELSE80
240 LOCATE16,21:PRINTUSING"#####";YO:IFS
TRIG(0)+STRIG(1)=0THEN210
250 E=VPEEK(6144+X+Y*32):IFD>1THENIFE=17
7ANDYO>-ATHEN280ELSE210
260 IFDTHENIFE=192ORE=201ANDYO>199THENA=
200*(E=201):GOTO280ELSE210
270 IFE=177ANDYO>9ORE=186ANDYO>99THENA=9
0*(E=186)-10:GOTO280ELSE210
280 LOCATEX,Y:PRINTMID$("タアシスセ",D+1,1):Y
O=YO+A+(A<-200):B=1:GOTO210
290 S=STICK(0):S=S-(STICK(1)-S)*(S=0):A=
A+(S=1ANDA>0)-(S=5ANDYO¥100>A):LOCATE0,2
2:PRINTUSING"いへ゛んとひ#####";A*100
300 IFINKEY$=CHR$(27)ORSTRIG(3)THENIFATH
ENP=P+A:YO=YO-A*100:LOCATE16,21:PRINTUSI
NG"#####";YO:GOTO90ELSELOCATE0,22:PRINTS
PC(12):GOTO80ELSE290
310 LOCATE15,22:PRINT"し゛んこう しゅうけい ちゅう":K
L=0:FORI=6144TO6815:A=VPEEK(I):KL=KL-(A=
186)-5*(A=187):NEXT:LOCATE21,22:PRINTUSI
NG"#### せんにん";KL:RETURN
320 A=(A+1)MOD14:COLORA+2:LOCATE8,3:PRIN
T"25年の にんきか゛ すき゛ました":LOCATE13,7:PRINT"TH
E END":LOCATE10,12:PRINTUSING"し゛んこう ###.
# 万にん";KL/10:LOCATE7,13:PRINTUSING"さいこうせ
いせき ###.# 万にん";HK/10:LOCATE13,17:PRINT"お
つかれさま":IFSTRIG(0)THEN30ELSE320
330 DATA 0020520540A40A00,66FF66666666FF
66,0EFFFF0000FFFF70,183C7EFF7E7E7E7E,FFD
5FF557F557F55,1422491024427D00,10FE44281
0284482,FE00FE1010101010,060606666666FFF
F,FFFFFFFFFFFFFFFF,0020520540A40A00
340 DATA と゛うろせいひ゛,あきちへんかん,こうえんつくる,か゛っこうた
てる,ゆうひ゛んきょく,いへ゛んとする,つき゛のきせつへ
```

変数の意味

スプライト座標

X、Y……カーソルの座標⇒X×8, Y×8−1して使用(ほかに町の発展判定時にも使用)

その他の変数

A……汎用
A$……キャラクタパターンデータ読みこみ用
B……コマンドのキャンセル判定用フラグ
D……コマンドの種類
E……町の発展判定時のその場所の状態
HK……最高成績
I、J……ループ用
KI……季節用カウンタ
KL……現在の人口
M$(n)……コマンド名
NE……任期カウンタ
P……その季節での発展カウンタ
PP……基本発展カウンタ
Q……町の発展判定時のその場所を含むまわりの状態
R……町の発展判定用
S……スティック入力用
U……USR関数呼び出し用
V……町の発展判定時のその場所を含むまわりの評価値
YO……予算

プログラム解説

10 初期設定/USR関数定義/乱数初期化/スプライトパターン定義
20 キャラクタパターン定義/コマンド名の読みこみ
30 変数設定/キャラクタの色設定
40 タイトル画面作成/ゲーム開始時のトリガー入力判定
50 ゲーム画面作成
60 終了判定/最高成績更新
70 パラメータ表示
80 コマンド選択処理(スティック入力)/各処理へ分岐
90〜190 町の発展処理
 90 カウンタ表示位置消去
 100〜130 発展候補の場所を判定/その場所の評価値計算処理
 140 駅が建つか
 150 工場が建つか
 160 ビルが建つか
 170 人家が建つか
 180〜190 発展処理を終えるかの判定/次の季節に移る処理
200〜280 道路整備、空き地変換、施設の建設コマンド処理
290〜300 イベント処理
310 人口調査サブ(パターン名称テーブルを調べて人家があれば1000人、ビルなら5000人を加算している)
320 ゲーム終了処理前景色を変えながらメッセージとそれまでのデータを表示
330 キャラクタパターンデータ(行20で読みこみ)
340 コマンド名データ(行20で読みこみ)

まあ、ぜんぜん違いますけれども

【田中宏治】このゲームは「A列車で行こう」の記事を読んでいて、街が増えることに、おおっこれはと思いついたものです。「SIMCITY」なるものが、アメリカではやっているなんてことはぜんぜん知らんかった。ここで書いておかねばたぶん「作者は「SIMCITY」を意識して」とやられるにちがいない。まあ、ぜんぜん違いますけれども。ゲーム上の不可解なことには目をつぶってください。今年の目標は5本採用です。

プログラム確認用データ

使い方は58ページ

10>135	20>111	30> 39	40>137
50> 24	60>148	70> 44	80>207
90>119	100> 85	110> 0	120>151
130> 91	140>187	150>199	160>195
170>117	180> 44	190> 5	200>241
210>166	220> 29	230> 24	240>188
250>185	260> 26	270>112	280> 81
290>107	300> 0	310>162	320> 27
330>221	340>254		

STAR & MOONS

（スター アンド ムーン）

MSX MSX2/2+ RAM8K

BY 中越章博

遊び方は50ページにあります

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN1,2,0:WIDTH32:DEFIN
TA-Z:KEYOFF:A$=CHR$(29):A$=A$+A$+CHR$(31
):LOCATE9,12:PRINT"WAIT A MINUTE":FORI=2
56TO751:V=VPEEK(I):VPOKEI,VORV¥2:NEXT
20 FORI=1TO21:A=ASC(MID$("タチネノハヒフムメリルレロた
ちつてねのはび",I,1))*8:READB$:FORJ=0TO7:VPOKEA
+J,VAL("&H"+MID$(B$,J*2+1,2)):NEXTJ,I:FO
RI=0TO5:VPOKE&H2018+I,VAL(MID$("16716416
7174030241",I*3+1,3)):NEXT:FORI=0TO5:REA
DB$,C$:A$(I)=B$+A$+C$:NEXT:R=STICK(0)
30 FORI=0TO7:READB$:FORJ=0TO7:VPOKE&H380
0+I*8+J,VAL("&h"+MID$(B$,J*2+1,2)):NEXTJ
,I:CLS:LOCATE9,12:PRINT"STAR AND MOONS":
VDP(1)=VDP(1)XOR1:PUTSPRITE0,(112,120),1
3,0:PUTSPRITE1,(112,120),15,1:FORI=0TO1:
I=-STRIG(0):NEXT:VDP(1)=VDP(1)XOR1
40 CLS:VPOKE6912,208:RESTORE540:FORI=0TO
R:READB$:NEXT:LOCATE12,22:PRINTUSING"FLO
OR##";12-R:FORI=0TO10:C=VAL("&h"+MID$(B$
,I*4+1,4)):D$=RIGHT$("0000000000000000"+B
IN$(C),16):FORJ=0TO15:LOCATEJ*2,I*2:PRIN
TA$(VAL(MID$(D$,J+1,1))*3):NEXTJ,I:U=31
50 RESTORE570:FORI=0TOR:READB$:NEXT:X=AS
C(B$)-65:Y=ASC(RIGHT$(B$,5))-65:FORI=0TO
1:LOCATEVAL("&H"+MID$(B$,I*2+3,1))*2,VAL
("&H"+MID$(B$,4+I*2,1))*2:PRINTA$(I*4+1)
;:NEXT:ONINTERVAL=10GOSUB490:INTERVALON
60 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),13,0:PUTSPRITE1,
(X*8,Y*8),15,1:ON-((PEEK(&HFBEB)AND4)=0)
GOTO180:S=STICK(0):ON1-(SMOD2)GOTO60:X1=
((S=7)-(S=3))*2:Y1=((S=1)-(S=5))*2:ON-ST
RIG(0)GOTO80
70 V=VPEEK(&H1800+X+X1+(Y+Y1)*32+1):ON1+
(V=200ANDX+X1>-1ANDX+X1<32ANDY+Y1>-1ANDY
+Y1<22)GOTO60:X=X+X1:Y=Y+Y1:GOTO60
80 V=VPEEK(&H1800+X+X1+(Y+Y1)*32+1):ON-(
V=200ORV=226ORV=234ORX+X1<0ORX+X1>30ORY+
Y1<0ORY+Y1>20)GOTO60:Z=1-(V=203):X2=X+X1
*2:Y2=Y+Y1*2:ON-(V=217)GOTO120
90 V=VPEEK(&H1800+X2+Y2*32+1):ON-(X2<0OR
X2>30ORY2<0ORY2>20)GOTO100:ON-(V<>200AND
V<>234)GOTO60:LOCATEX2-X1,Y2-Y1:PRINTA$(
0);:LOCATEX2,Y2:PRINTA$(Z):ON-(V=234)GOT
O110:X2=X2+X1:Y2=Y2+Y1:ON1+(X2<0ORX2>30O
RY2<0ORY2>20)GOTO90
100 LOCATEX2-X1,Y2-Y1:PRINTA$(0):GOTO60
110 LOCATEX2,Y2:PRINTA$(5):ONZGOTO130,60
120 V=VPEEK(&H1800+X2+Y2*32+1):ON-(V=234
ORV=201ORX2<0ORX2>30ORY2<0ORY2>20)GOTO60
:LOCATEX+X1,Y1+Y:PRINTA$(4);:LOCATEX2,Y2
:PRINTA$(2);:GOTO60
130 LOCATE10,11:PRINT"ROUND CLEAR":PLAY"
T180S0M10000O5C4O4B8O5A8G4F4E4D4C2":FORI
=0TO1:I=-STRIG(0)*(1+PLAY(0)):NEXT:R=R+1
:ON-(R<12)GOTO40:VDP(1)=VDP(1)XOR1
140 CLS:VPOKE8216,161:VPOKE8217,161:VPOK
E8218,161:PUTSPRITE0,(130,120),13,0:PUTS
PRITE1,(130,120),15,1:LOCATE4,12:PRINT"T
HANK YOU FOR SAVING ME";SPC(82);A$(1);:P
LAY"O5T150S0M10000C4.L8CDEC2E2D4.DEFA4.B
4A4"
150 PLAY"C4.L8CDEC2E2D4.DEFA4.B4A4GG4.O6
C2C2"
160 PLAY"O5B2GG4..O6C2C2O5B2GG4..O6C2"
170 ON-PLAY(0)GOTO170:LOCATE0,12:PRINTSP
C(32):PLAY"C2O5B2A2":LOCATE0,23:FORI=0TO
16:PRINT:NEXT:LOCATE12,12:PRINT"GOOD BYE
":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:END
180 LOCATE14,11:PRINT"MISS":PLAY"T180S0M
10000O5F4.G4E-4.C8O4B4G8B2.O5C2.":FORI=0
TO1:I=-STRIG(0)*(1+PLAY(0)):NEXT:GOTO40
490 U=272-U:VPOKE&H201D,U:RETURN
500 DATA0000000000000000,0001010303077f1
f,0000000000000000,0000008080c0fcf0,070f
0e0c18100000,00c070783c3e7e7e,40733f3f1f
0f0700,c0e0e06030100000,fefefcfcf8f0c000
,ff80808080808080,ffc171793d3f7f7f,c0f3b
fbf9f8f8780,fffffdfdf9f1c1ff
510 DATAff80808080808080,c0f3bfbf9f8f87f
f,ffc171793d3f7f7f,fffffdfdf9f1c1ff,ff80
bfa0afa8abaa,aaaba8afa0bf80ff,ff01fd05f
515d555,55d515f505fd01ff
520 DATAタネ,ネタ,チノ,ハム,タヒ,フメ,リル,レロ,たつ,ちて,ねは
,のび
530 DATA040c0a0a070b1109,0f1e34240406030
c,20305050e0d08890,f0782c242060c030,0000
040400040c04,0001030303010000,0000202000
203020,0080c0c0c0800000
540 DATA00000000000008200000000000000000
082000000000,0000000000A000000000000002
00400000000000000,0000088000810001000D00
0D10010001000100030000,000003E0062004200
4200420046007800000000000000000,8BD1DA0A
8BC4884A8BD10000F3918459F44587D38451
550 DATA00002002000000000040004000001007
200300000200,000000000000000389744A244C
27C8044C244A28A97,0040440000030002000200
0100000000060000101800,000021841 7C806600
4200C300420066013E821840000,080080000000
C0040000C00200020000000080080010
560 DATA1C106400C800580030005000482026 08
A1043004 0801,00011B792DCCA0043396446224 1
22B76649C5BD00020
570 DATACGD374,OK4369,AC1107,CK79D5,QK22
B8,IE52D8,OG29E7,EE32E1,OA7586,CCE9E2,AA
E7F1,QK11EA
```

※行190〜480はありません。

変数の意味

テキスト座標

X、Y……ミックン(スプライト0、1)の位置
X1、Y1……ミックンの移動方向
X2、Y2……押されたキャラの移動先

その他の変数

A……パターンジェネレータテーブルアドレス計算用
A$……キャラクタ作成用
A$(n)……ミックン以外のキャラ(0=タイル、1=スター、2=ムーン、3=ムーン・ボックス、4=エンプティ・ボックス、5:ホール)
B$、C$……データ読みこみ用
C、D$……フロアデータ展開用
I、J……ループ用
R……12ーフロア番号
U……ホールのイルミネーション用(カラーテーブルデータ)
S……スティック入力用
V……ミックンまたは押されたキャラクタの移動先にあるキャラクタコード(200=タイル、201=スター、203=ムーン、217=:ムーン・ボックス、226=エンプティ・ボックス 、234=ホール)
Z……押されたキャラクタの識別番号(1=スター、2=ムーン)

プログラム解説

10〜30　初期設定
　10　画面初期化/変数初期化/お待たせメッセージ/太文字処理
　20　キャラクタパターン設定/カラーテーブル設定/ミックン以外のキャラ作成/スティック入力
　30　スプライトジェネレータテーブル書きこみ/タイトル画面表示(スプライト拡大モード)/トリガー入力、スプライト標準モード
40〜50　フロア初期化
　40　画面消去/スプライト消去/フロアデータ展開(タイル、ボックスの表示)
　50　フロアデータ展開(ミックンの座標設定/スター・ホール表示)
60〜70　ミックンの表示と移動
　60　ミックン表示/GRAPHキーチェック/スティック入力/偶数値無視/移動方向設定/トリガー入力
　70　移動先範囲チェック/キャラクタチェック/座標更新/行60へ飛ぶ
80　押されたキャラのチェック(タイル、エンプティ・ボックス、ホールなら画面外無視、座標更新/ムーン・ボックスなら行120へ)
90〜110　スター・ムーンの移動
　90　移動先範囲チェック/キャラクタチェック/移動/ホールチェック/座標更新/範囲チェック

　100　画面外へ飛び出したときの処理
　110　ホールに入ったときの処理/クリア判定
120　ムーン・ボックス移動先範囲チェック/キャラクタチェック/移動/ループ
130　フロアクリア(メッセージ/ミュージック/トリガー入力/フロア更新/オールクリアチェック/スプライト拡大モード)
140〜170　エンディング
　140〜150　エンディング画面表示/ミュージック
　160　ミュージック
　170　メッセージ/トリガー入力待ち/プログラム終了
180　フロアリプレイ(メッセージ/ミュージック/トリガー入力待ち/ループ)
490　タイマ割りこみサブ(ホールのカラーテーブル書き換え)
500〜510　ミックン以外のパターンデータ(行20で読みこみ)
520　キャラ構成データ(行20で読みこみ)
530　ミックンのパターンデータ(行30で読みこみ)
540〜560　フロアデータ1(行40で読みこみ)※1
570　フロアデータ2(行50で読みこみ)※1

※1　フロアは、横16×縦11。データはフロアデータ1、2と2段がまえになっている。それぞれの構造は以下のとおりだが、ムーンとエンプティ・ボックスは初期配置できない。

■フロアデータ1
　各マスについてムーン・ボックスを1、それ以外を0とする2進データ4個ごとに16進変換したもの(1フロアにつき16×11÷4=44文字)。

■フロアデータ2
　フロアデータ1であいている部分にほかのキャラクタを入れるためのデータ。1文字が1つの座標を表し、左からミックンのX・Y座標、スターのX・Y座標、ホールのX・Y座標の6文字。座標系はすべて左上のマスを(0, 0)とし、ミックンについては座標値に65を加えてそれをキャラクタコードとする文字に変換したもの、スター、ホールについては座標値を16進変換したものになっている。

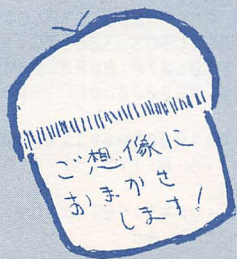
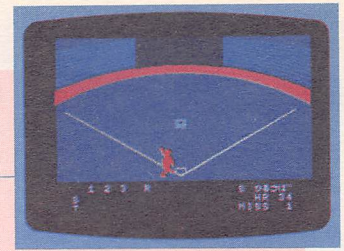
プログラマからひとこと

明日、テストがあるので

【中越章博】採用してくれてありがとう。マシン語のプログラムを作っていて挫折しかかっているとき、この採用通知。いい励みになりました。完成したら送りたいと思います。明日テストがあるのでこれにて……。

プログラム確認用データ

使い方は58ページ

10>222	20> 7	30> 79	40>157
50> 59	60>211	70> 87	80> 13
90> 7	100>115	110>122	120>124
130>120	140>117	150>197	160>223
170>128	180> 93	490>111	500>178
510>193	520>121	530>127	540>205
550>237	560>227	570>148	

激突ホームランスタジアム

MSX MSX2/2+ RAM16K

BY 平平平平

遊び方は52ページにあります

```
10 DEFINTA-R:DEFSNGC,D,G,H,S-Z:COLOR15,1
2,1:SCREEN2,3:DEFFND(X,Y)=SQR(X^2+Y^2)
20 FORS=1TO7:READA$:FORZ=1TO16+(S>4)*8:S
$=S$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,Z*2-1,2))):NE
XT:SPRITE$(S)=S$:S$="":NEXT
30 READA$:FORZ=0TO31:PP(ZMOD4,(ZMOD16)¥4
,Z¥16)=VAL(MID$(A$,Z+1,1)):NEXT:FORZ=0TO
8:READU(Z),V(Z),W(Z):CIRCLE(125,330+Z*30
),305+Z*33,7,.8,2.3:NEXT:OPEN"GRP:"AS#1
40 LINE(80,0)-(167,35),4,BF:LINE(0,158)-
(255,191),1,BF:LINE(120,90)-(130,99),3,B
F:LINE(124,92)-(126,94),1,BF:GOSUB270
50 FORZ=1TO0STEP-1:READT$(Z),L(Z):FORQ=1
TO3:READN$(Z,Q),K(Z,Q):NEXTQ,Z
60 DRAW"C15BM10,80M125,151M240,80M125,15
2M10,80BM120,148U5R10D5":CIRCLE(125,330)
,300,13,.8,2.3:CIRCLE(125,288),250,13,.8
,2.3:PAINT(125,36),13
70 FORZ=0TO2:PUTSPRITEZ,(0,209):NEXT:PSE
T(24,161),1:PRINT#1,"1P(KEY) -----[1]"SP
C(16)"1P(STICK) ---[2]"SPC(16)"2P ------
----[3]"SPC(16)"WATCH -------[4]"
80 A$=INKEY$:A=VAL(A$)-1:IFA<0ORA>3THEN8
0ELSEBEEP:LINE(0,160)-(255,191),1,BF:PSE
T(32,162),1:PRINT#1,"1 2 3  R":FORZ=0TO1
:PSET(16,184-Z*10),1:PRINT#1,T$(Z):C(Z)=
0:NEXT:DP=2:DB=0:I=0:Z=RND(-TIME)
90 M=0:R=0:P=1-P:I=I+P:GOSUB280:GOSUB300
:FORZ=9TO25:BEEP:PUTSPRITE0,(Z*4,120-ZMO
D2),L(P),3:NEXT:FORZ=0TO3:P(Z)=PP(Z,A,P)
:NEXT
100 X=125:Y=98:H=6:DH=0:C=0:E=0:F=0:J=1:
GOSUB240:GOSUB250:Y=Y+RND(1)*5-3:IFP(0)T
HENQ=RND(1)*400+400:FORZ=0TOQ:NEXT
110 IFSTRIG(P(2))=P(0)THEN110ELSEB=RND(1
)*9*P(0)+STICK(P(2))*(1-P(0)):U=U(B)*.7:
V=V(B)/2:W=(1+W(B))/2:Y1=RND(1)*6+140
120 X=X-U*(Y>115):Y=Y+V:H=H+W:V=V+.15:GO
SUB250:G=STRIG(P(3))*(1-P(1))+(Y>Y1)*P(1
):IFG=0ANDY<125THEN120
130 IFGANDE=0THEN140ELSEIFY<160THENW=W*.
7:GOTO120ELSEA$="STRIKE!":M=M+1:GOTO230
140 E=1:C=STICK(P(3))*(1-P(1))-B*(RND(1)
>.2)*P(1):J=2:GOSUB240:UA=U(B)-U(C):WA=W
(B)-W(C):J=3
150 IFY<142ORY>150ORABS(UA)>1ORABS(WA)>1
THENFORZ=0TO99:NEXT:GOSUB240:GOTO130ELSE
PLAY"S9M3000O6L4C64D":U=RND(1)*8+X+Y-274
+UA*6:V=RND(1)*10+3:W=RND(1)*40+95+WA*40
160 IFABS(U)/V>1.58THENF=1:V=V*.8
170 T=(RND(1)*26+32+K(P,I)/4-ABS(UA)*6-A
BS(WA)*6)/FND(FND(U/2,V),W):U=U*T:V=V*T:
W1=W*T:H1=H:S=W1/2/FND(U/2,V):GOSUB240
180 FORZ=-S+.5TOS+3STEP.5:X=X+U:Y=Y-V:W=
H1+S^2-Z^2:H=-W*(W>0):GOSUB250:IFPOINT(X
,Y+1)=13ANDPOINT(X,Y-H+2)=13THENX=X-U:Y=
Y+V:H=0
190 IFH>=.5THEN210ELSEIFPOINT(X,Y+2)=13T
HENFORH=0TO1:X=X-U:Y=Y+V:H=13-POINT(X,Y+
2):NEXT
200 H=0:Z=S+3:GOSUB250:BEEP
210 NEXT:D=FND(125-X,330-Y)
220 IFFTHENA$="F O U L":M=M+1ELSEIFD<299
THENA$="M I S S":M=M+1ELSEDH=FND(125-X,3
39-Y)-189:D$=STR$(INT(DH))+"m":A$="HOMER
UN"+SPACE$(26)+D$:PLAY"S9M9000O4L16CN0CC
C8EN0EEE8GN0GGO5C2":C(P)=C(P)+1:R=R+1
230 GOSUB260:GOSUB280:IFI=3AND(M>2ORP=0)
ANDC(0)>C(1)THEN310ELSEIFM<3THEN100ELSEI
FI-P<3THENA$="CHANGE!":GOSUB260:GOTO90EL
SE310
240 PUTSPRITE3,(0,209):PUTSPRITE0,(102,1
20),L(P),J:IFJ=2THENPUTSPRITE3,(115+U(C)
*3,126),L(P),6-W(C):RETURNELSERETURN
250 IFX<0ORX>255THENPUTSPRITE1,(X,208):R
ETURNELSEPUTSPRITE2,(X,Y),1,4:PUTSPRITE1
,(X,Y-H),15,-4*(Y-H>-1):RETURN
260 PSET(98,10),4:PRINT#1,A$:FORZ=0TO999
:NEXT:LINE(160,26)-(98,10),4,BF:RETURN
270 COLOR9:LINE(255,191)-(182,161),1,BF:
PRINT#1,SPC(32)"げきとつ"SPC(29)"ホームラン"SPC(
28)"スタジアム":COLOR15:RETURN
280 LINE(255,192)-(182,184),1,BF:PRINT#1
,"MISS ";M:IFR>0ORM=3THENLINE(24+I*16,19
2-P*10)-STEP(-16,-8),1,BF:PRINT#1,USING"
##";R:LINE(96,192-P*10)-STEP(-16,-8),1,B
F:PRINT#1,USING"##";C(P)
290 IFDH>DBTHENDB=DH:LINE(98,174)-(146,1
91),1,BF:PSET(98,184-P*10),1:PRINT#1,"*"
;D$:DP=P:RETURNELSERETURN
300 LINE(255,182)-(182,164),1,BF:PRINT#1
,T$(P)" "N$(P,I):PSET(198,174),1:PRINT#1
,USING"HR ##";K(P,I):RETURN
310 PSET(98,10),4:PRINT#1,"GAMESET":GOSU
B270:C(DP)=C(DP)+.5:T=SGN(C(1)-C(0))/2+.
5:M$=" D R A W G A M E":IFT=.5THEN340
320 M$=" VICTORY "+T$(T)+" TEAM!":FORZ=1
6TO74:BEEP:FORQ=0TO2:PUTSPRITEQ,(Z*2-Q*3
2,120-ZMOD2),L(T),3+(Z=74)*2:IFZ=74THENP
LAY"S9M9000L16O4CEGO5C8D8DE4"
330 IFPLAY(0)THEN330ELSENEXTQ,Z
340 IFINKEY$<>""THEN340ELSELINE(188,67)-
(56,60),1,BF:Z=3
350 COLORZ:PRINT#1,M$:IFINKEY$=CHR$(13)T
HENLINE(56,60)-(188,67),12,BF:LINE(98,10
)-(153,20),4,BF:LINE(0,160)-(170,191),1,
BF:COLOR15:P=0:DH=0:GOTO70ELSEPSET(56,60
),1:Z=Z+2+(Z=15)*14:GOTO350
360 DATA C0D8DCD898BCFEFEFEBC3C386C44C6E
0,000C0E0C1C3E3F3F3E3C1C3C36336070,606C3
E3C1C1E3E3F3F3D3C1C1E3B6070,80000000000
0000,00001FFF80000000,0000080FF1F0000,0
000080F03C0F07
370 DATA 10001001001011000100011000011110
0,0,7,0,0,8,1,1,7,1,1,6,0,1,5,-1,0,6,-1,
-1,5,-1,-1,6,0,-1,7,1
380 DATA S,6,ひるさば,34,いけあま,40,わにっしゅ,48,T
,11,かゆみ,23,よかった,31,へるだー,46
```

変数の意味

スプライト座標

X、Y……ボールの影の位置

●スプライト座標に関わる変数

H……ボールの高さ(影とのY座標差)

H1……打球の高さ初期値

D……打球の飛距離

T……打球ベクトル(方向と距離)調整値/勝利チーム

U、V……ボールの影の移動方向

W……打球の高さ方向の速度

W1……打球の高さ方向初速度

Y1……コンピュータのスイングタイミング(ボールの影のY座標)

その他の変数

A……ゲームモード(ただし表示される数字より1少ない)

A$……データ読みこみ用/キー入力用/スコアボードメッセージ

B……投球コース

C……スイングコース

※投球コース、スイングコースとも、0が中央、上が1など、STICK関数の方向に対応している

C(n)……チームnの合計得点(n:チーム識別番号。0=後攻チーム、1=先攻チーム)

D$……飛距離表示用

DB……最大飛距離

DP……最大飛距離を出したチーム

DH……飛距離

E……2回以上のスイングを無視するためのフラグ

F……ファールフラグ

G……スイング中であることのフラグ

I……回

J……バッター表示用スプライト

K(n, m)……チームn、打順mの打者のホームラン数

L(n)……チームカラー

M……ミス数

M$……結果メッセージ

N$(n)……選手名

P……現在の裏表=攻撃中のチーム

P(n)……各種フラグ

P(0):投手側判別用(コンピュータなら1)

P(1):打者側判別用(コンピュータなら1)

P(2):投手側のスティック番号(コンピュータのときは0)

P(3):攻撃側のスティック番号(コンピュータのときは0)

PP(n, m, l)……ゲームモードがm+1、現在のイニング(表か裏か)がlのとき配列Pに代入するデータ

Q……コースデータ読みこみ用/コンピュータの投球タイミング設定用/勝利チームデモ用

R……イニング得点

S……スプライトパターン定義用/打球ベクトル(方向と距離)調整値

S$……スプライトパターン定義用※スプライトパターン番号:1=かまえているバッター、2=スイングしているバッター、3=振りおわったバッター、4=ボールおよび影、5=高目スイングのバット、6=水平スイングのバット、7=低目スイングのバット

T$(n)……チーム名

U(n)……コースnのX成分(外角が正)

UA……投球コースとスイングコースの左右差

V(n)……コースnの球速(影の速度)

W(n)……コースnのY成分(高目が正)

WA……投球コースとスイングコースの高低差

Z……ループ用/乱数初期化用/結果表示イルミネーション用

プログラム解説

10〜60 初期設定

10 変数初期化/画面初期化/ユーザー関数定義

20 スプライトパターン定義

30 配列PP、コースデータ読みこみ/外野席描画

40 スコアボード描画/メッセージ部クリア/マウンド表示、タイトル表示

50 チームデータ読みこみ

60 ファールライン、ホームベース/フェンス描画

70〜80 試合ごとの初期化

90 各イニングのスタート

100〜130 投球

100 バッターかまえる/ボールと影表示/コンピュータの投球タイミング調整

110 トリガー入力待ち/投球コース設定/投球ベクトル計算/コンピュータのスイングタイミング設定

120 座標更新/ボールと影の移動/スイングチェック

130 スイングチェック/見逃がしチェック

140〜170 スイング

140 スイングコース設定/スイング表示1

150 空振り時の判定/スイング表示2/効果音/打球ベクトルの計算

160 ファール判定

170 打球ベクトルの計算/スイング表示2

180〜210 飛球処理

180 座標更新/ボールと影の移動/フェンスにあたったときの処理1

190〜200 フェンスにあたったときの処理2/着地/ボールの表示

210 飛距離計算

220〜230 勝負のあと

220 ファール判定/ミス判定/表示用距離計算/メッセージ作成/効果音/得点更新

230 メッセージ、ミス数表示/チェンジ判定処理

240〜300 サブルーチン群

240 スイング中のバッター表示

250 ボールと影の表示

260 スコアボードへのメッセージ表示

270 タイトル表示

280〜290 ミス数表示等

300 バッターデータ表示

310〜350 終了とリプレイ

310 メッセージ等表示/勝利チーム判定/引き分け判定

320〜330 勝利チームデモ

340 キーバッファクリア/メッセージ消去

350 結果表示/リターンキーチェック/リプレイ/イルミネーション

360〜380 データ

360 スプライトパターンデータ(行20で読みこみ)

370 配列PPのデータ/コースデータ(行30で読みこみ)

380 チームデータ(行50で読みこみ)

Mファン編集部の心理を読んで

【平平平平】新入りのくせに、これも採用されてしまった。うれしいけど、これからハマりそうでこわい。激ペナそっくりの画面と操作性(どこが?)は、ストーブリーグをシーズン中より熱くすることを保証しません。Mファン編集部の心理を読んで、プレイヤー側をTチームにしたのが採用のポイントでしょう。でも実在のチームとはいっさい関係ありませんからね。

プログラム確認用データ

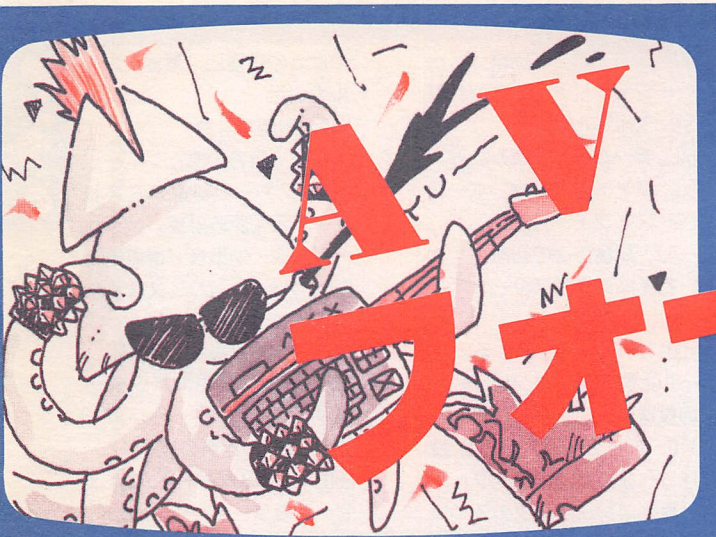
使い方は58ページ

10>184	20> 91	30> 31	40>154
50>180	60>159	70>132	80> 21
90>228	100> 90	110>198	120>146
130> 94	140>247	150>109	160>143
170>121	180>139	190>224	200>135
210>206	220> 95	230>164	240> 64
250>142	260>177	270> 77	280>216
290>110	300>180	310> 52	320> 55
330> 17	340>244	350>235	360>160
370>188	380> 57		

AV フォーラム

ON AIR:8 JAN.,1990

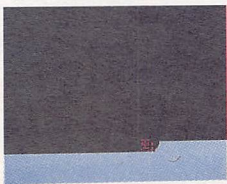
塾長：よっちゃん

寒い寒い、いやー冬は寒くてたいへんだ。でも、雪が降るとかおおみそかに正月とか、スキーだとか、冬ならではの楽しみもあるし、まあ許してやろう。

規定部門 お題は「冬」

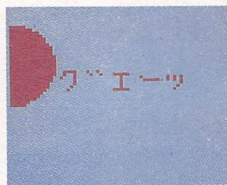
今回は規定部門の作品が粒ぞろい、イラストも含めて8作品が採用された。うーん、お題が良かったのかな。ではまず、谷口クン(MSX)の『初雪や……』。「二の字二の字の下駄の跡」というわけですね。シンプルかつストレート。

『初雪や……』岡山県・谷口聡

```
10 COLOR14,15,15:KEYOFF:CLS:S
OUND7,55:FORI=23TO1STEP-2:LOC
ATE13,I:PRINT"=";:SOUND8,11:F
ORK=0TO20:NEXT:SOUND8,0:FORJ=
0TO500:NEXT:LOCATE14,I-1:PRIN
T"=":SOUND8,11:FORK=0TO20:NEX
T:SOUND8,0:FORJ=0TO500:NEXT:N
EXT
```

ビジュアルねたもずいぶん投稿されるようになってきて、写真点数が毎月増加しています。KFM.Mk2クン(M)の『大雪のあとしまつ』は、右の写真を見ただけで内容の想像がつきます。ブルドーザで雪かきをしながら動いていく。1行でこれだけ表現できれば優秀です。

『大雪のあとしまつ』兵庫県・KFM. Mk2

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN2,1:SPRI
TE$(1)="り レれ zをy":LINE(0,140)
-(255,196),15,BF:FORI=0TO255:
PUTSPRITE1,(I-8,136),6:CIRCLE
(I,140),12,1:PAINT(I,140),1:F
ORP=51TO1STEP-2:SOUND9,P:NEXT
P,I
```

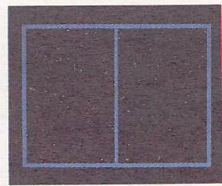
雪を素材に取りあげた第3作目はちょっと冗談がきつい。MACK竹中クン(MSX)の『スプラッタースキー』は、娯楽にうつつをぬかす昨今の婦女子に捧げたい作品です。いや、私も遊びたいんだけど、この忙しいのは何とかならんかね。やれやれ、八つ当たりもしたくなる。で作品は、軽快に滑っていたある一瞬恐怖の事故が起きてまっ白な雪にまっ赤な血潮が……。

『スプラッタースキー』東京都・MACK竹中

```
10 COLOR8,15,15:SCREEN3:OPEN"
GRP:"AS#1
20 SOUND7,1:SOUND6,4:SOUND8,1
6:SOUND12,15:SOUND13,14:FORI=
0TO4000:NEXT:SOUND7,56:SOUND1
,25:SOUND12,25:SOUND13,9
30 DRAW"BM60,60":PRINT#1,"ｸﾞｴ
ｰｯ":FORI=0TO220:CIRCLE(0,I),I
,8:NEXT:END
```

東京は「温室効果」っていうんでしょうか年々冬が暖かくなっていくようで、そのわりに夏は冷夏だったりして、空気は悪いし人間はやたら多いし、いや、冬の話なんですが、それでもやっぱり朝起きたときとかはふとんから出るのがつらい。すっかり冷えた部屋でパソコンのキーボードをさわるのもさむざむしいこととありおりはべり、藤田クン(MS)。

『こごえる』新潟県・藤田康司

```
10 CLS:PRINT"--いままでのキーをたたくおと
--":FORI=OTO1000:NEXTI
20 PLAY"V15O4S4M100C64D64R8C6
4D64C64D64C64D64R16C64D64R64C
64D64":FORI=0TO1500:NEXTI
30 CLS:PRINT"--さむーいふゆ、キーをたたくお
と--":FORI=0TO1000:NEXTI
40 PLAY"V15O4S4M100C64D64R2C6
4D64R2C64D64R8C64D64R2C64D64R
2C64D64R8C64D64"
```

冬の窓から降ってくる雪を見ていると、けっこううきます。とくに、空を見あげてどこから雪が降ってくるのかを見極めようとすると、逆に雪の中に吸いこまれていくようで不思議な気分。そういうわけで、平野凡平太クン(M)の『冬の夜空・雪の物語』、名作です。カラー文の切り換えも、ここに頂点をきわめた感があります。

『冬の夜空・雪の物語』＊愛知県・平野凡平太

```
1 COLOR15,0,0:SCREEN5:FORA=1T
O20:B=RND(1)*300+30:C=-RND(1)
*120:E=RND(1)*.5+1
2 FORD=1TO14:PSET(B,C),D:B=B-
1*E:C=C+3*E:IFC<212THENNEXT:G
OTO2
3 NEXTD,A:LINE(5,5)-(250,206)
,15,B:PAINT(3,3),15,15:LINE(1
25,0)-(129,211),15,BF:COLOR=(
15,4,4,4)
4 FORA=0TO13:B=(A+1)MOD14:COL
OR=(A+1,0,0,0):COLOR=(B+1,7,7
,7):NEXT:GOTO4
```

ろんぐTEAMクン(MSX2)、2+までもうすぐですが、今回は見事にはずした作品で採用されてしまった。波の音も、夏は爽(さわ)やか、冬は冷え冷えとしている。これを表現するのに、単にノイズの周波数を切り換えるだけ(SOUND6の指定を10と31にする)でほかになんにもしていないという大胆さ。

『夏の海と冬の海』石川県・ろんぐTEAM

```
10 SCREEN1:WIDTH29:SOUND7,7
20 U=10:PRINT"なつ の うみ":GOSUB6
0:FORI=0TO9999:NEXT
30 CLS:U=31:PRINT"ふゆ の うみ":GO
SUB60:FORI=0TO5999:NEXT
40 PRINT"・・・・・。"
50 GOTO 50
60 SOUND6,U:SOUND8,16:SOUND12
,60:SOUND13,14:RETURN
```


応募規定

本コラムＡＶフォーラムに投稿するときは、①ハガキの裏面やびんせんに、作品名・住所・氏名・ペンネーム・称号を書く。②行番号は赤字で書く③プログラムはなるべく1行29字にして、すべて大文字でかく。④ディスクやテープで投稿するときは氏名と作品名を書いたラベルをかならずつける。以上のことを守って『ファンダム内AVフォーラム』係規定部門または自由部門までお送りください。あて先はファンダムと同じです。

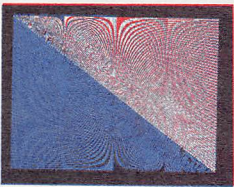
FLOWERクン(MSX2)も2+までです。さすがに複合技が力を感じさせます。雪がしんしんと降り積もる草原を、トボトボと歩いていく男ありき。足取りは重く、いまにも倒れてしまいそう。画面左に消えてひと安心と思ったら、また画面右から現れる。ううう、つらいぞ。人生は長い坂を重い荷を負って行くが如し。花も嵐も踏み越えて、行くが男の生きる道。背後に深いストーリーを感じさせるドラマチックな作品です(ってこともないですけど)。

『雪の草原』
神奈川県・FLOWER

```
10 SCREEN1,2:WIDTH32:COLOR15,
14,1:CLS:FORI=0TO20:READA$:VP
OKE14336+I,VAL("&H"+A$):NEXT
20 KEYOFF:A$=CHR$(27):B=2
30 VPOKE8204,255:PRINTCHR$(11
);TAB(RND(1)*32)"●"A$"L"A$"Y2
"STRING$(32,96);:A=A+1
40 IFA<25THEN30ELSEA=0:B=(B+1
)MOD11:IFB<3THENFORI=1TO8:PUT
SPRITEI,(0,209):NEXT:GOTO30EL
SEPUTSPRITEB-2,(332-B*32,160+
(BMOD2)*16),1,0:SOUND7,55:SOU
ND6,30:PLAY"SM500C8":GOTO30
50 DATA3E,FE,FE,FE,3E,00,00,0
0,00,00,00,00,00,00,00,00,1E,
1F,1F,1F,1E
```

➔ますます好調EMI(MSX2)の作品は現代婦女子の傾向を鋭くキャッチ、むかしは誰も見向きもしなかったダウンアンダーの流刑地、今は南海のLAと化したオーストラリアざんす

自由部門
風景になごむウルトラマン

規定部門が盛りあがったので、自由部門はサラッと行きましょう。まずはモアレを利用した哀上男クン(M)のビジュアル作品。銀が見あたらないので青銅になった、とのことでエジプトふうだ。

『黄金と青銅』＊＊大阪府・哀上男

```
10 SCREEN7:FORI=-211TO211:LIN
E(0,I)-(511,I+211),(I>0)*7+8+
((I+211)MOD4)*2:NEXT
20 GOTO20
```

次は、かなり迷ったのだが結局採用してしまった、五衛門, 寺分クンの『ウルトラマン』。3分たって胸のカラー・タイマーが点滅しはじめたところ。もっとギャグの質を高めたいと思いつつも、「ゲロゲロ」とか口走ってる塾長である。ましてや、ウルトラマンをや。8マンやオバQもよろしく。アニメのがきデカがくだらん。

ああ、いやだ、いやだ。

『ウルトラマン』＊千葉県・五衛門, 寺分

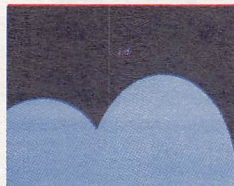
```
10 FORI=0TO30:COLOR 15,14,8:S
CREEN5:CIRCLE(120,120),10,6:P
AINT(120,120),6
20 SETBEEP1,3:BEEP:SETBEEP2,4
:SETBEEP1,3:BEEP:SETBEEP2,4:S
ETBEEP1,3:BEEP:SETBEEP2,4:BEE
P:NEXTI
30 SETBEEP1,4
```

いやー、やられた。AOTAXクン(MSX2)のセンスに脱帽します。戦車の音なんてありきたりだし、それをループにするのも至極かんたんなのですが、題を『戦車が1台、戦車が2台……』としたところで(つまり、「羊が1匹、羊が2匹……」という不眠症対策が戦車になってるわけで)サイヨーの旗がピーンと掲げられたのだった。

『戦車が1台、戦車が2台……』
神奈川県・AOTAX

```
10 FORI=0TO13:J=J+34.2:SOUNDI
,JMOD256:NEXT
```

おなじみのドン、Romiクン(MSX)の今月の作品は『日本の四季』。「塾長ねらいの日本の美を追求した作品で」と、すっかり見透かされている。スペースキーで春夏秋冬が切り換わり、春は満開の桜、夏はまぶしい緑、秋は紅葉、冬はすっぽり雪で覆われる山々の風情が美しい。色の変化がなめらかなのがウリです。次回は花札とか浮世絵ふうのがいいな。

それにしても、格下げしたのにもうMSXまできてしまった。

『日本の四季』＊兵庫県・Romi

```
1 COLOR15,0,0:SCREEN5:CIRCLE(
40,200),100,,,,1.3:CIRCLE(170
,200),130,,,,1.6:PAINT(0,0),4
,15:PAINT(0,200),2,4:OPEN"GRP
:"AS#1:P$="V1007L16CEGAB"
2 R=7:G=3:B=3:A$="はる":GOSUB3:
R=1:G=5:B=1:A$="なつ":GOSUB3:R=
5:G=1:A$="あき":GOSUB3:R=7:G=7:
B=7:A$="ふゆ":GOSUB3:GOTO2
3 PSET(120,40):PLAYP$,"R32"+P
$:PRINT#1,A$:MR=(R-R1)/7:MG=(
G-G1)/7:MB=(B-B1)/7:FORI=1TO7
:COLOR=(2,R1+MR*I,G1+MG*I,B1+
MB*I):NEXT:R1=R:G1=G:B1=B:FOR
I=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:RETUR
N
```

最後を飾るのは、谷口クンの2本目。日没の海、船が夕日の中を通りすぎていく。遠く響く機械音が情緒をふくらませる。船の影とかも、単純なスプライトなんですがいいですね。あー、夏もいいなあ。テントで浜辺にキャンプ、料理はかんたんなカレーライス。夜になったら花火大会で盛りあがったりして、こら、他人に向けちゃ危ないっつったでしょ！ 夏は遠いなあ。あのころの火薬のにおいがなつかしい。

『SUNSET』岡山県・谷 聡

```
10 SCREEN2,1:KEYOFF:COLOR,8,1
:CLS:X=255
20 CIRCLE(128,109),50,9:PAINT
(128,109),9,9:LINE(0,109)-(25
5,191),6,BF
30 SPRITE$(0)=CHR$(4)+CHR$(12
)+CHR$(255)+CHR$(127):SPRITE$
(1)="J$"+CHR$(8)
40 SOUND0,5:SOUND1,20
50 SOUND12,0:SOUND13,10
60 SOUND8,16:GOSUB80:IFX<0THE
NX=255
70 SOUND8,0:GOSUB80:IFX<0THEN
X=255:GOTO60ELSE60
80 FORI=0TO300:PUTSPRITE0,(X,
100),1,0:PUTSPRITE1,(X,110),1
,1:X=X-.1:NEXT:RETURN
```

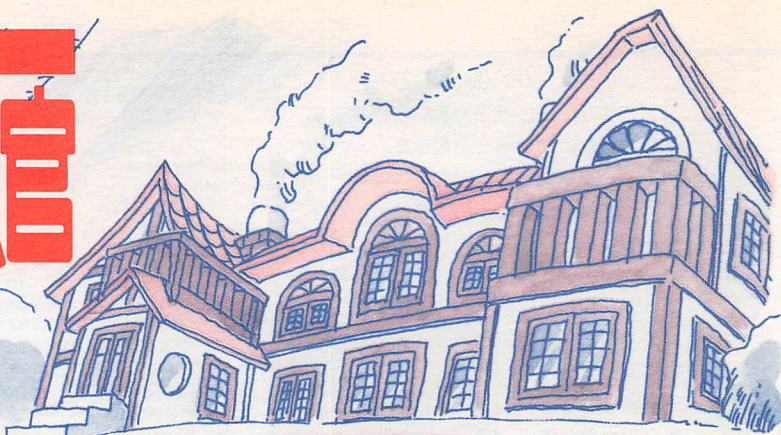
4月号のお題「ヨーロッパ」

すでに塾生の広く知るように、塾長は89年の暮れ1か月のヨーロッパ旅行から帰ってきたばかりである。そこで、土産話(みやげばなし、と読む)、自慢話の数々に合わせて4月号では「ヨーロッパ」をお題とすることに決定した。自由化でゆれうごくヨーロッパ事情を反映するもよし、脳天気なパリかぶれもよし、優れた作品の数々を待つ当方締切1月末日応募方法左頁下／イラスト・自由部門モ募集中／駅カラ5分1F日当マアママ角部屋。

得点システム

当フォーラムでは、5段階の称号を定める。とりあえず採用したら「M」の称号と掲載誌の授与。2回目の採用で「MS」、3回目で「MSX」などと称号はあがっていくわけだ。そして、みごと「MSX2」に行きついた人にはおなじみの特製テレカ新バージョン、「MSX2+」になるまでがまんした人には希望のソフト(ただし定価で1万円以内)を授与する。つまらない作品を送ってきたら称号剝奪(はくだつ)もあるので心するように(塾長)。

このページは要♪です!

FM音楽館

今回はほぼ適当な長さのプログラムがでそろいました。ページの都合というのもありますが打ちこむ側から考えても、このくらいで楽しめるといいですよね。3分とか4分のちゃんとした曲を作ろうとすると、20行や30行ではとても収まらないのですが、おもしろいポイントだけに絞ってそこを聴かせるようにすると短いプログラムでも十分。掲載されやすさという点から考えるなら、このへんがねらいめということになります。

■楽評：よっちゃん

『ダライアスより』

エレクトリック・ファンのテーマ

⊙埼玉県・島田隆行の作品⊙

まずはじめは、島田クンの『エレクトリック・ファンのテーマ』。ダライアスの2番目のボスの音楽です。16分音符の細かいフレーズがプチプチしていてカッコイイ。

プログラムを見て気づくのはデータの作り方のスマートな点です。16分音符の細かいフレーズがいくつか出てくるので、データ作りがけっこうめんどうになりがちなのを、もとのフレーズをA$として作っておいて、それをA3$、D1$、F$、F1$、F2$に利用している。これでかなりの打ちこみをはぶくことができます。それに、あらかじめPLAY文の前で設定しているので、PLAY文のなかでの計算もはぶけるので、演奏の遅れを避けることもできる。まさに一石二鳥です。

```
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 CLEAR 1000:T$="T150"
30 A1$="L4V12O5@10FGACFDFDFGACFDFD"
40 A2$="FGA>C<BGADFGA>C<BGA"
50 B1$="V10O5@24L8D2.&DCDCDCDCDF"
60 B2$="V10O5GCCCDCFDR1FFV11GGV12AA>V13C
D"
70 C1$="O5V12@24L2DEFGFED1"
80 C2$="O5DC<BA>DC<BA"
90 A$="O4L16D>DC<A>FDA>CO4D>DC<A>FDA>C"
100 A3$="V12@16"+A$+A$+A$+A$
110 D1$="@25V12"+A$+A$+A$+A$
120 E$="V11@24L8O4D>D<D>D<D>D<D>D"
130 E1$=E$+E$+E$+E$
140 F$="@16"+A$:F1$="V6"+F$+F$+F$+F$
150 F2$="V12R16"+F$+F$+F$+F$+"64"
1000 PLAY #2,T$,T$,T$,T$,T$,T$
1010 PLAY #2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
1020 PLAY #2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$
1030 PLAY #2,A2$,B2$,C2$,D1$,E1$,F1$
1040 PLAY #2,A2$,B2$,C2$,D1$,E1$,F1$
1050 PLAY #2,A3$," "," "," "," ",F2$
2000 GOTO 1000
```

©TAITO

Welcome

⊙熊本県・FICTLASの作品⊙

FICTLASクンから送られてきた『Welcome』は聞けばわかるように、「WANDERERS FROM Y's」のショップ内のBGMをアレンジしたもの。静かめの音楽で、タリララと流れるメロディやベースラインが魅力的だ。16小節がループになっているのに、PLAY文は2行しかなくて、つまりそれぞれのデータは8小節ずつまとまっている。曲がシンプルなので1行内に収まっているが、もう少しややこしい曲になると収まりきらなくなるかもしれない。

```
10 '●●●●●●●●●●● Welcome ●●●●●●●●●●●
20 _MUSIC(0,0,1,1,1,1)
30 _VOICE(@6,@16,@12,@31)
40 A1$="T145V15O4L8B>ED+EGF+EDER8<B2G16A
16B16>C+16DGF+GBAGF+AR8E2EF+G2.T211GAGT1
45F+2D2E2.F+ED+2.GA
50 A2$="O5B2.B>DD4.C16<B16A2A2.A>CC4.D16
C16<B4GAB2.B>DD4.C16<B16A2>C2<B4G4E1
60 B1$="T145V13O5L4E<B>E<B>F+<B>F+GADADE
C+F+E8F+8ECEF+8G8F+DF+AE<B>E<BB8F+8B8>D8
G8F+8E8D8
70 B2$="V8O5L8GGER8CR8ER8F+R8F+R8R2F+F+D
R8<BR8>>CR8<GR8GR8R2GGER8CR8ER8F+R8F+R8R
2F+F+DR8<BR8>CR8V10BAGF+E4
80 BA$="T145V8O5L4GR4GR4GR4GABR4BR4AR4AR
4GR2R4AR2R4F+R4F+R4D+8<B8>D8F+8B8A8G8F+8
90 BB$="V9O4L8BBGR8ER8GR8AR8AR8R2AAF+R8D
R8>CR8<BR8BR8R2BBGR8ER8GR8AR8AR8R2AAF+R8
DR8>CR8V10DC<BAG4
100 C1$="T145V9O5L8C4>CC<C4>CC<C4>CC<C4>
CC<E4>EE<E4>E<E+F+4>F+F+<F+4>F+F+<A4>AA<
A4>AA<B4>BB<B4>BB<G4>GG<G4>GG<G4>GG<G4>G
G
110 C2$="V12O5L4C.>C8<R8G8B<B.>B8R4G<B4.
>B8R8G8BC8R8>C2.<C.>C8<R9G8B<B.>B8R4G<B4
.>B8R9G8BC8R8>C2.
120 PLAY#2,A1$,B1$,BA$,C1$
130 PLAY#2,A2$,B2$,BB$,C2$
140 GOTO 120
```

©日本ファルコム

ラバースコンチェルト
⊙兵庫県・T&MSOFTクンの作品⊙

初投稿のT&MSOFTクンはとってもラッキー。プログラムやアレンジ、ドラムの使い方などは平均的なのだが、行420のTRANSPOSE文ゆえに採用されました。

ひととおり演奏し終わってふたたび行330にもどろうというその時、グニョーとTRANSPOSEがかかり、演奏全体の音の高さがずれていく、ここがよい。ふつうは音の高さの微調整に使ったり、PSGと音の高さを少しずらして(PSG音源にはTRANSPOSEがかからない)音の厚みを作るのに用いるのですが、ここでは演奏中の音の高さをそのままずらしていくという荒技になっている。いいぞ、いいぞ。こういったふつうは使わないやり方のユニークなサウンドを待ってます。

```
10 ' ﾗﾊﾞｰｽ･ｺﾝﾁｪﾙﾄ ﾊﾞｯﾊさっきょく ﾗﾝﾃﾞﾙﾍﾝさっきょく
20 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
30 _VOICE(@12,@16,@16,@0,@0,@0)
40 A$="T180L805V12":B$="T180L106V10":C$=
"T180L4":D$="T180L404":E$="T180L403":F$=
"T180":PLAY#2,A$,B$,B$,C$,D$,E$,F$
50 A1$="C2<FGAB->C2.C4"
60 A2$="D4C4<B->CDEF2<F2"
70 A3$="B-2>C<B-AGA2B-AGF"
80 A4$="E2FGAFG1>"
90 A5$="G2AGFGF2.R4>"
100 B1$="AA":C1$="FF
110 B2$="G&A":C2$="E&F"
120 B3$="B-&A":C3$="G&F"
130 B4$="G2F2E4F4G4B-4"
140 B5$="B-2>C4<B-4A2.R4"
150 C4$="E2D2C4D4E4G4"
160 C5$="G2A4G4F2.R4"
170 D1$="R4FR4FR4FR4F"
180 D2$="R4ER4ER4FR4F"
190 D3$="R4FR4ER4FR4F"
200 D4$="R4ER4FR4FE2"
210 D5$="R4DR4EF2.R4"
220 E1$="R4AR4AR4AR4A
230 E2$="R4B-R4B-R4AR4A"
240 E3$="R4B-R4B-R4AR4A"
250 E4$="R4GR4GR4B-B-2"
260 E5$="R4GR4B-A2.R4"
270 F1$="FR8F8FR8F8FR8F8AR8A8"
280 F2$="B-R8B-8B-R8B-8AR8A8DR8D8"
290 F3$="GR8G8CR8C8FR8F8DR8D8"
300 F4$="GR8G8GR8G8>CR8C8C8<B-8A8G8"
310 F5$="GR8G8>CR8C8<F4C4F4R4"
320 G1$="B8B16B16BS8BS8B8B16B16BS8B16B16
":G2$=G1$+"B8B16B16BS8BS8S!16S!16B!16B!1
6S!C!16S!C!16S!C!16S!C!16":G1$=G1$+G1$
330 _TRANSPOSE(-200):FORI=1TO3
340 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,G1$
350 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$,G1$
360 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$,G1$
370 PLAY#2,A4$,B4$,C4$,D4$,E4$,F4$,G1$
380 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,G1$
390 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$,G1$
400 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$,G1$
410 PLAY#2,A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,F5$,G1$
420 IFI=1THENFORJ=-200TO200STEP8:_TRANSP
OSE(J):NEXTELSEIFI=2THENFORJ=200TO0STEP-
5:_TRANSPOSE(J):NEXT
430 NEXT:PLAY#2,"","","","","","",G2$
440 GOTO 330
```

EXPRESS!
⊙埼玉県・GAN－P☆の作品⊙

もはやおなじみ、GAN－P☆クンの『EXPRESS!』は、ハッハッハ、大笑いだ。「曲調はYMOの『ライディーン』と『テクノポリス』を足したようなゲームミュージックっぽいものだ」と本人もコメントしております。これがほんとにそっくりで、顔がほころんでしまう。幸宏のドラムのクセとかもばっちりコピーしてある。

YMOなんか知らないよっていう人も増えてきていると思うので、ここで短い解説を加えておこう。正式なバンド名は「YELLOW MAGIC ORCHESTRA」、泣く子も黙る坂本龍一、MICAバンドでも有名な高橋幸宏、洗濯機のへんなおじさん細野晴臣の3人で約10年前に結成され、シンセサイザを多用したディスコ・ビートは「テクノ」の愛称のもと全世界的に影響を与えた。

今でこそコンピュータで音楽するのはあたりまえ(FMパックもそのひとつだし)ですが、当時はデジタル機器に合わせて演奏する姿はテクノな未来を感じさせ、もみあげのないテクノカットやモノクロのファッションとともに青少年にたいへんな影響を与えたものだった。いまだにゲームミュージックにはその名残りがあってこの作品にも伝統の重みを感じるのであった。

```
10 '——— Express!
20 ' (c) GAN-P* SOUND PEFORMANCE LABO
30 '———( Dreams of Electric Man )
40 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):CLEAR700
50 PLAY#2,"T164@42@V108Y2,7Y7,2>","T164@
42@V102","T164@42@V94","T164L8>>","T164L
8>","T164@12@V113Q5L8<<","T164V6@A9
60 '——— Code
70 A1$="L1DC":B1$="L1B-A":C1$="L1GF
80 A2$="DE-":B2$="B->C<":C2$="GA-
90 A3$="LY7,3D.C.<B-.>C.C.Y7,2C8
100 A5$="LE-.F.D&D1":B5$="L>C.C.<B-&B-1
110 B3$="LB-.A.G.A.A.A8
120 C3$="LG.F.E-.F.F.F8":C5$="LG.A.G&G1
130 '——— Rythm
140 RI$="HS!8H8HS!8H8S!M24S!M24S!M24S!B!
24S!B!24S!B!24BM8S!16S!16
150 R$="HBM8H8S!8H8HBM8HBM8HS!8H8 HBM8H8
S!8H8":R1$=R$+"HBM8HBM8HS!8H8"
160 R2$=R$+"S!M16S!16S!8S!M8S!16S!16
170 R8$="HS!16S!16BM4HS!16S!16BM4HS!16S!
2...HS!16S!16S!8
180 '——— Melody
190 D1$="@14V14Q8RGAB-AGFG&G4D2&D
200 D2$="F4.E-4.CD2&DE-4F4
210 D3$="@9V12Q5GAB-G4F4G4AB->CD&GF&C<
220 D4$=">D&C<B-&AFFR8Q7G2.Q5DE-F
230 D5$=">E-&DC&<B-A&GFG&G1Q8
240 D6$="@6V9Q5<CC<G&B->C<G&B->C4CDDE-E-
":D7$=D6$+"F&G>":D6$=D6$+"D&<B->>"
250 D9$="@14V11Q8L16":D$="GB->D<GB->D<GB
->D<GB->D<GB->D<F":D9$=D9$+D$+D$+"L8"
260 E1$="@14V12R>DDDDDDC24D24C4&C24<A2
270 E2$=">C4.<B-4.GA2R8A32B-8..>C4<
280 E3$="@2V13L1GB-":E4$=">CD2F2<
290 E5$="LE-.F.G&G1L8":D8$="<FE-DC1.>
300 E6$="@6V9Q5<GGD&FGD&FG4GAAB-B-":E7$=
E6$+">CD":E6$=E6$+"AF>":E8$="C<B-AG1.>Q
310 E9$="@14V9Q8L16":E$="DFADFADFADFADFA
B-":E9$=E9$+E$+E$+"L8"
320 EA$="@5V10L16Q6GFGR16GFGB-AFGR16GFG>
C<AFGR16GFGR16>CD<FGR16GFQ
```

投稿募集 FM音楽館ではFMパックやMSX2+のMSX－MUSICを使った演奏プログラムを募集しています。クラシックからポピュラー、GMなどジャンルは問いません(オリジナル作品がいちばんいいな)。プログラムのあて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「FM音楽館」係です。住所・氏名・電話番号・作品のもととなった資料のことを同封してください。

```
330 '―――― Bass
340 F1$="G>G<G>GR8G<G>G<F>F<F>FR8F<F>F<
350 F2$="G>G<G>GR8G<G>G<A->A-<A->A-R8A-<
A->A-<":F3$="GGGFR8F4G4>G<G>G<F>FR8F<
360 F5$="G>G<G>G<G>G<G>G<":F5$=F5$+F5$
370 F8$="G>GR8<FG>G<R8FG>@24V12B-&A@12VF
<G>@24V12Q3GQ5<@12VG>@24V12Q3GQ5<@12V
380 '―――― Play
390 PLAY#2,"","","","","","",RI$
400 FORR=1TO2:FORP=1TO2:RF$=R1$:FORS=1TO
2:PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$,F1$,R1$
410 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$,RF$
420 RF$=R2$:NEXT:RF$=R1$:FORS=1TO2
430 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D3$;E3$,F3$,R1$
440 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D4$,E4$,F3$,RF$
450 RF$=R2$:NEXT
460 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D3$,E3$,F3$,R1$
470 PLAY#2,A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,F5$,R2$
480 NEXT:FORS=1TO2
490 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D6$,E6$,F1$,R1$
500 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D7$,E7$,F2$,R1$
510 NEXT:IFR=1THENPLAY#2,A5$,B5$,C5$,D8$
,E8$,F5$,R8$:NEXTELSENEXT
520 PLAY#2,"","","","","",F8$,R1$
530 PLAY#2,"","","","","",F8$,R2$
540 FORS=1TO2:PLAY#2,"","","",D9$,E9$,F8
$,R1$
550 PLAY#2,"","","",D9$,E9$,F8$,R2$:NEXT
:EF$=E3$:EG$=E4$:FORS=1TO10
560 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D3$,EF$,F3$,R1$
570 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D4$,EG$,F3$,R2$
580 IFS=2THENEF$=EA$:EG$=EA$
590 IFS=6THENEF$=E3$:EG$=E4$
600 NEXT:PLAY#2,A3$;B3$,C3$,D3$,E3$,F3$,
R1$:PLAY#2,A5$,B5$,C5$,D5$,E5$,F5$,R8$
610 PLAY#2,"","","","","",F8$,R1$
620 GOTO390
```

『シャロム』より

オープニングミュージック

⊙埼玉県・Nami Systemの作品⊙

これは珍しい、『シャロム』のオープニング。ちょっとバロックふうです。彼はどうも隠れた名曲を発掘するのがじょうずらしく、シャロムのほか、『シルヴィアーナ』のBGMとか『ザナック』とか、あまりメジャーではないゲームの音楽を勧めています。

さて、このプログラムはデータの置き方がちょっと変わっているので、解説してみよう。まず行110から行220までにコンマ(,)で区切られた43個のデータがある。これを行40で文字変数に読みこむ。行240は行50で読みこみ、行70で使う各チャンネルの初期設定。さらに行260から行380までで、どの番号の演奏データをどのチャンネルでどの順に演奏するかを設定、実際の演奏は行80で行っている。ふむふむ、最初に楽譜があってそれをデータ化し演奏させるにはいい方法かもしれない。REM文をつけておけば、データのチェックもたいした手間ではありません。

こういうプログラム的な工夫もだいじです。

```
10 ' SHALOM OPNING MUSIC
20 '   Arranged by Nami Systems
30 CALL MUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1,1):DIM A$(
43),TK(18,6):X=1:Y=13:Z=8
40 FOR I=0 TO 43:READ A$(I):NEXT
50 FOR I=0 TO 6:READ P$(I):NEXT
60 FOR I=1 TO Y:FOR J=0 TO 6:READ TK(I,J
):NEXT J,I
70 PLAY#2,P$(0),P$(1),P$(2),P$(3),P$(4),
P$(5),P$(6)
80 FOR I=X TO Y:PLAY#2,A$(TK(I,0)),A$(TK
(I,1)),A$(TK(I,2)),A$(TK(I,3)),A$(TK(I,4
)),A$(TK(I,5)),A$(TK(I,6)):NEXT
90 X=Z:GOTO 80:DATA ""
100 'A Part 1-16
110 DATA G<G>A<A>B5G2L16,E8<G>CE<G>CE<A>
CFD{EFEFE}8DF,E8<G>CE<G>CE,DEDC14<B12A10
G8F6{GF}G1>,DEFE14D12C10<B8A6{BA}B1>
120 DATA CE<G>ECE<G>ECF<A>D{EFEFE}8DF,CE
<G>ECE<G>E,R16C8C8C8C8C8<B>DC<B>D,R16C8C
8C8C,EF,GF,G,L16FGFE14D12C10<B8A6B&B1>R2
,CD4.{EF}8,ED,EL16
130 'a Part 17-19
140 DATA L8Q5CE<G>ECE<G>ECE<G>ECE<G>EQ7,
L8Q5R8GR8GR8GR8GR8GR8GR8GR8GQ7,L4RGRGRGR
8G8A8B8
150 'B Part 20-33
160 DATA E8EFG8GA{GAGAGAGAG}4AGFED8DEF8G
8F4E4C8CDE8C8C8CDE8EA,{GAGAGAGA}4{GAG}8F
ED2,{GAGAGAGA}4{GAG}8EFGAGFEDEF,R2>DEDC<
BAGF,C8CDE8EFE4FEDC<B8>BCD8E8DC<B>DC8<B8
A8AB>C8<A8AA-AB>C8CD-,D2EFEDC<B>CD
170 DATA CE<G>ECE<G>EDF<A>FDFD<BA>CEC<A>
C<A>C,DFDFDFD<B>,DFDFDFDF,R2GAGFEDEF,Q8L
16E1F2.D8<B8>A1,G4.FEDEDC<BAGF>,RGRGRAR>
{D<B}>RERE,RDR8<F8B8>D8<
180 'C Part 34-43
190 DATA L8G4.>{C<B}>C<EFG-G2.&G{GA-}A4G
E4AGEG4.{FE}F2,E4.{EF}E.<BL16B>CDL8D4.{C
<B}>C2D4.{DE}D.<AL16AB>CL8C4.<{BA}B4G4L1
6>
200 DATA R8GG-G8>C<B>C8<E8F8G-8G4.BB-B4.
GA-{AGEC<A>CEA}1{GAGAGAGA}4{GAG}8FEFGFED
C<B>D,L8R8{EE-}EFE.<BL16GABL8R8{AA-}AB>C
<AB>CR8{DD-}DEG-.DL16DEG-L8R8{GG-}GABGFD
L16
210 DATA G>C<G>C<GEFG-GECEGEGA-AECEAECAG
CGCFDFD,EFEBEFEB<ABA>EC<AB>CDEDADEDAGAG>
D<GFD<B>
220 DATA RGR8C8D8E-8RERERARARGR8F8D8F8,R
ERERARARG-RG-RGR8G8D8<B8>,L8<GGGGGEFG-GG
GGGGGGAAAAEECCDDDDFFFF,EEEE<BBGGAAAA>CCC
CDDDDF-F-F-F-GGGG<GGGG>>
230 'PLAY DATA
240 DATA @36T96L16V9>,@2T96L16V10>>,@2T9
6L2V9>>,@14T96L7V10>,@14T96L16V9>,@5T96L
2V6,@33T96L2V7<
250 ' CH.Ft Vn Vn Hc Hc Ob Wb
260 DATA 00,00,00,01,00,00,00
270 DATA 02,00,14,06,08,14,10
280 DATA 02,00,15,06,08,15,11
290 DATA 02,02,14,06,08,14,10
300 DATA 03,03,16,07,09,16,12
310 DATA 04,13,04,04,05,04,13
320 DATA 00,17,18,00,00,18,19
330 DATA 00,26,30,20,00,26,32
340 DATA 00,27,31,21,23,27,33
350 DATA 00,26,30,20,24,26,32
360 DATA 29,28,25,22,25,28,33
370 DATA 34,38,42,36,34,38,40
380 DATA 35,39,43,37,35,39,41
```

『たこの海岸物語PARTⅢ』より

エンディングテーマ

⊙沖縄県・SHINBE'S SOUND'Sの作品⊙

最後は、先月号にも登場した新垣クンの『たこの海岸物語PARTⅢ』。フフフ、ファンダムで採用された読者投稿のプログ

©コナミ

ラムのエンディングテーマです。「あまりに感動しちゃってFM音源で鳴らしてみました」だって。こういうのもおもしろいですね。ファンダムのなかからだけど、ゲームミュージックの範疇(はんちゅう)に入るのだろうか。

プログラムとしては妥当な線です。初期設定をして、データを順番に作って、PLAY文で演奏させて、最後のGOTO文でループにしている。

うーん、そういえば、この作品のベースラインやドラムパターンにもやっぱりYMOの影響が見られます。

```
1 '==================
2 ' BEARCH STORY OF TAKO 3
3 '
4 '  ENDING THEME   BY COMEYA NO CHA^3
5 '==================
1Ø SCREEN1:COLOR15,1,1:WIDTH32
2Ø READA$:IFA$<>"***"THENLOCATE9,5+I:PRI
NTA$:I=I+2:GOTO 2Ø
3Ø DATA ENDING THEME,,,,,たこのかいか゛んものか゛たり
より,***
4Ø _ MUSIC (1,Ø,1,1,1,1,1,1)
5Ø KEY 9,"LIST -999"+CHR$(13)
6Ø CLEAR 5ØØ
7Ø T=15Ø
8Ø AØ$="T=T;@4V5O6L8
9Ø BØ$="T=T;@16V11O3L8
1ØØ CØ$="T=T;@3V14O6L8
11Ø DØ$="T=T;@41L8V13O6
12Ø EØ$="T=T;@14V1ØO6L8Q6
13Ø FØ$="T=T;@14O2L8V11
14Ø GØ$="T=T;V4@A14
15Ø AA$="O2@12V1ØL8
16Ø A1$="A>A<A>A<A>A<A>A<F>F<F>F<F>F<F>F
<G>G<G>G<G>G<G>G<A>A<A>A<F>F<F>F<"
17Ø G1$="B!8H8B!8H8B!8H8B!8SC16S16B!8H8B
!S!8C8B!8H8B!S!8C8":G1$=G1$+G1$
18Ø G2$="B!8H8B!S!8H8B!8H8B!S!8SC16S16B!
8H8B!S!8C8B!8H8B!S!8C8":G2$=G2$+G2$
19Ø G3$="B!8H8B!S!8H8B!8H8B!S!8SC16S16B!
8H8B!S!8C8B!8H8B!S!8C8B!8H8B!S!8H8B!8H8B
!S!8SC16S16B!8H8B!S!8C8B!S!8H8B!S!8SC16S
16
2ØØ C1$="A3...B4>C<A3...B4>C<B3...>C4DED
C<B>C<BAG
21Ø A2$="G>G<G>G<G>G<G>G<":AI$="A>A<A>A<
A>A<A>A<":A2$=A2$+A2$+AI$+"A>A<G>G<F>F<E
>E<"
22Ø C2$="B4V12B4V11B4V9B4V8B4V6B4V4B4.V1
4GA4V12A4V11A4V9A4V8A4V6A4V4A4.V14":'14
23Ø D2$="B4V11B4V1ØB4V8B4V7B4V5B4V3B4.V1
3GA4V11A4V1ØA4V8A4V7A4V5A4V3A4.V13":'13
24Ø E2$="B4V8B4V7B4V5B4V4B4V2B4B4.V1ØGA4
V8A4V7A4V5A4V4A4V2A4A4.V1Ø":'1Ø
25Ø A3$="A>A<A>A<A>A<A>A<G>G<G>G<G>G<G>G
<F>F<F>F<F>F<F>F<G>G<G>G<G>G<G>G<"
26Ø C3$="A3...B4>CD3...C4<B>C3...<B4AB3.
..A4G+"
27Ø A4$="A>A<A>A<A>A<A>A<B>B<B>B<B>B<B>B
C>C<C>C<C>C<C>C<D>D<D>D<E>E<F>F<<"
28Ø C4$="A3...B4>CD3...C4<B>E3...D4CF4.E
4F4G<"
1ØØØ PLAY#2,AØ$,BØ$,CØ$,DØ$,EØ$,FØ$,GØ$
1Ø1Ø PLAY#2,AA$,"" ,"" ,"" ,"" ,"" ,"S!8
S!8S!8"
1Ø2Ø PLAY#2,A1$,A1$,C1$,C1$,C1$,A1$,G2$
1Ø3Ø PLAY#2,A2$,A2$,C2$,D2$,E2$,A2$,G3$
1Ø4Ø PLAY#2,A3$,A3$,C3$,C3$,C3$,A3$,G2$
1Ø5Ø PLAY#2,A4$,A4$,C4$,C4$,C4$,A4$,G3$
1Ø6Ø GOTO 1Ø2Ø
```

プログラム確認用データ（使い方は58ページ参照）

●ダライアスより「エレクトリックファン」のテーマ

```
  1Ø>22Ø    2Ø> 54    3Ø> 88    4Ø>213
  5Ø>  9    6Ø> 76    7Ø> 68    8Ø>18Ø
  9Ø>163   1ØØ>232   11Ø> 32   12Ø> 53
 13Ø> 45   14Ø>  5   15Ø>186  1ØØØ> 9Ø
1Ø1Ø> 57  1Ø2Ø> 57  1Ø3Ø> 66  1Ø4Ø> 66
1Ø5Ø> 83  2ØØØ> 42
```

●Welcome

```
 1Ø>234    2Ø> 97    3Ø> 26    4Ø> 61
 5Ø> 26    6Ø> 65    7Ø>124    8Ø> 31
 9Ø> 13   1ØØ>178   11Ø> 74   12Ø>225
13Ø>244   14Ø>143
```

●ラバースコンチェルト

```
 1Ø>132    2Ø> 2Ø    3Ø> 14    4Ø> 85
 5Ø>222    6Ø> 64    7Ø>158    8Ø>1Ø8
 9Ø>2Ø7   1ØØ> 2Ø   11Ø>115   12Ø>181
13Ø>192   14Ø>236   15Ø>192   16Ø> 68
17Ø>  4   18Ø>  1   19Ø> 1Ø   2ØØ> 14
21Ø>224   22Ø> 24   23Ø>214   24Ø>22Ø
25Ø>15Ø   26Ø>159   27Ø>178   28Ø>112
29Ø>174   3ØØ>2Ø8   31Ø>127   32Ø> 37
33Ø> 87   34Ø>235   35Ø>  9   36Ø> 39
37Ø> 69   38Ø>235   39Ø>  9   4ØØ> 39
41Ø> 99   42Ø> 43   43Ø>185   44Ø> 4Ø
```

●EXPRESS！

```
 1Ø> 97    2Ø>179    3Ø>1Ø2    4Ø>192
 5Ø> 7Ø    6Ø>186    7Ø>143    8Ø>111
 9Ø>112   1ØØ>212   11Ø>138   12Ø> 31
13Ø> 58   14Ø>193   15Ø> 11   16Ø>251
17Ø>21Ø   18Ø>186   19Ø>255   2ØØ> 74
21Ø>245   22Ø>168   23Ø> 66   24Ø>144
25Ø>21Ø   26Ø>16Ø   27Ø>243   28Ø>244
29Ø> 88   3ØØ>124   31Ø>194   32Ø> 3Ø
33Ø>  2   34Ø>235   35Ø>244   36Ø> 22
37Ø> 75   38Ø>  8   39Ø> 15   4ØØ>156
41Ø>222   42Ø>152   43Ø>1Ø5   44Ø>  8
45Ø>2ØØ   46Ø>1Ø5   47Ø>172   48Ø>117
49Ø>1Ø5   5ØØ>135   51Ø>173   52Ø>122
53Ø>124   54Ø> 78   55Ø>2Ø8   56Ø>  1
57Ø> 2Ø   58Ø> 18   59Ø>157   6ØØ> 29
61Ø>122   62Ø>179
```

●『シャロム』よりオープニングミュージック

```
 1Ø>228    2Ø>18Ø    3Ø>22Ø    4Ø> 28
 5Ø>132    6Ø>1Ø3    7Ø>189    8Ø> 19
 9Ø>241   1ØØ>149   11Ø>255   12Ø> 51
13Ø>199   14Ø> 83   15Ø>176   16Ø> 91
17Ø>2Ø2   18Ø>227   19Ø> 55   2ØØ>226
21Ø>183   22Ø>118   23Ø> 89   24Ø> 18
25Ø> 32   26Ø>124   27Ø>251   28Ø> 13
29Ø>255   3ØØ> 55   31Ø> 12   32Ø> 42
33Ø>231   34Ø> 11   35Ø>241   36Ø>132
37Ø>118   38Ø>156
```

●『たこの海岸物語PARTⅢ』よりエンディングテーマ

```
   1> 56      2>146      3>198      4>243
   5> 56     1Ø> 69     2Ø>243     3Ø>156
  4Ø> 11     5Ø> 79     6Ø>  7     7Ø> 87
  8Ø>12Ø     9Ø>191    1ØØ>114    11Ø>146
 12Ø> 4Ø    13Ø> 93    14Ø>122    15Ø> 97
 16Ø> 86    17Ø>139    18Ø>117    19Ø>139
 2ØØ>176    21Ø> 16    22Ø> 43    23Ø>233
 24Ø> 38    25Ø>234    26Ø> 55    27Ø>1ØØ
 28Ø>  1   1ØØØ>198   1Ø1Ø> 21   1Ø2Ø>211
1Ø3Ø>  9   1Ø4Ø> 15   1Ø5Ø> 52   1Ø6Ø>2Ø2
```

THE LINKS INFORMATION PAGE

人気のファンダムのダウンロードを見る

ファンダムのゲームプログラムのダウンロードサービスのうわさは聞くけど、ところで実際は？

ファンダムのゲームプログラムは、基本的には自分の手で打ちこむのだけど、めんどうだという人のために、リンクスを通じてダウンロードのサービスをやっている。リンクスの会員になっていれば、いつでも無料(電話代はかかるけど)で、プログラムが手に入る。このことはたいていの人が知っているのだけど、実際にどうやっているのかを、リンクスの会員以外の人に紹介したいと思う。通信を使えば、かんたんにプログラムのやりとりができるということはとてもおもしろい。リンクス以外の通信では、自分の作ったプログラムのアップロード(自分のマシンからセンターへ送ること)ができるものもある。リンクスにはないけど、実現できればこの方法でファンダムの投稿も可能だね。

ファンダムのダウンロードサービス

実際のダウンロードを右で紹介している(ここでは89年12月号分)。まず、リンクスにつないでMファンのコーナーのファンダムを選ぶ。説明はそこから。ダウンロードは1画面のものだと、ほんの数秒。マニュアルのダウンロードもあり。

⇐今回は1画面の『激突〜』を選んでみる

⇒2番を選んでダウンロードの始まり始まり

⇐セーブするものを用意して確認。スタート

⇩いよいよダウンロード開始。1画面だとほんの数秒で終了。これはラクチンだ

⇐終了したらセーブするものとファイル名を決定

回線が切れる

リセットする

⇐リセットしたあと、ふつうにロードすればOK

⇧2人で追っかけっこの楽しい『激突Rominicle』はこうして手に入った

長いおしゃべりや遠距離電話にはNTTより、第二電電を利用したほうが得なときがある。みんなで知恵を働かせて、情報交換。というわけで、今月は千客万来の先月から、ひっそりと静かな月。腰を落ち着けてゆっくり話をしよう。ようこそ、新人のみなさま！

⇧趣味やクラブ活動は何をしていますか？

⇧パボの3サイズは口がさけてもいえない

⇧HIROくんとはヒロシ、ヒロカズ〜？

⇧マッピーといえばネズミのおまわりさん

遊・アクセスガイド

リンクス内のイベント情報

日付	イベント
1/8 15 22 29	●チャットイベント「おーい、バブルス」 チャットコーナーで、毎回テーマを決めて楽しいおしゃべり。メッセージは短かめにまとめるのがコツ。8日「オーラ！ 冬休み何してんだよー？」、15日「キミが大人になったらやりたいこと」、22日「〈今日のニュース〉に意見しよう」、29日「キミの夜中のメニューは何だ？」。
1/9 /16 /23 /30 2/6	●『ミッドナイトラリー』チャンピオン勝ち抜き戦 毎週火曜日の夜9時スタート。3週勝ち抜いたチャンピオンには、オリジナルフォーマット(自分専用のボード用便せん・通称OF)をプレゼント。ほかの通信では体験できないラリーゲーム大会。ドライブゲームに自信のある人はぜひ参加を。
1/12	●馬年記念スペシャル『激走ダービー』 競馬プログラムを使って、ネットワークギャンブルをやっちゃいます！ もちろん、お金を賭けて……やるわけではありません。あしからず！

THE LINKSについての質問は

ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター(NGA)の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉〒604 京都市中京区烏丸通御池上ル二条殿町548 ナショナルビル2F
日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
〈電話〉075-251-0635

3周年記念 大感謝セール

お1人様2枚まで

さらに半額価格より1,000円割引

★**全品半額価格より、さらに1,000円割引いたします。**（1,000円割引なので、14・15型用なら3,000円になります。）

★**7日間無料使用OK!!**

★**効果がなければ返品自由!!**（7日間使用し、キズがついても返品できます。これは㈱サンクレストだけのシステムです。）

★**商品代金は、使用して、お気に入りましたらお支払いください。**

TVフィルター FSⅡ

さらに1,000円割引

あなたのテレビがゲーセン画面に大変身!!

ゲームセンターのテレビ画面にも、フィルターは内蔵されています。

★ ギラギラやチラツキがなくなり、目がチカチカしない!! 疲れない!!

その秘密は

1. 視力低下の原因となる、紫外線を画面から100%カット
2. 目が痛くなるギラギラ・チラツキ光線を約70%カットできる特殊メタクリル樹脂採用。
3. 小さな文字や、かくれキャラがはっきり見えるので、高得点が出る。
4. 鮮明画像だから近距離でも安心してテレビゲームが楽しめる。
5. プログラミング・ワープロ・テレビ番組にもOK!!

以上、効果なければ返品自由!! FSⅡ担当 植田

★消費税は含まれております

型名	14・15型用	16・17型用	18・19型用	20・21型用
定価	8,000円	10,000円	11,000円	13,000円
半額価格	4,000円	5,000円	5,500円	6,500円

型名	22・23型用	24・25型用	26・27型用	28・29型用
定価	14,000円	15,000円	16,000円	17,000円
半額価格	7,000円	7,500円	8,000円	8,500円

送料600円は、別途いただきます。商品代金は、7日間無料使用し、お気に入りましたら、同封の払込み用紙で郵便局から、商品到着後10日以内にお送りください。返品の場合、返送料のみ自己負担でお願いします。お1人様商品2枚まで注文できます。

お申し込みは今すぐ、おハガキかお電話で!!

ハガキで

TVフィルターFSⅡを申し込みます
● 型名（　　型用）
● 郵便番号・住所
● 氏名・㊞・年令
● 電話番号

40円

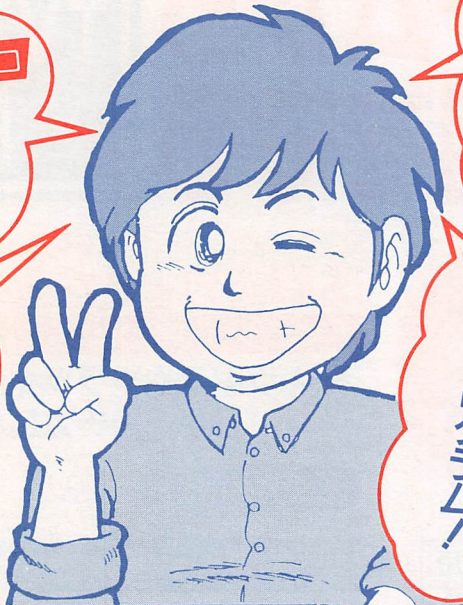
〒577 大阪府東大阪市柏田西1-9-15 ㈱サンクレストJPN係

電話で

（大阪）さぁ～さ よい子に

☎06-303-4152

㈱サンクレスト 平日/午前9時～午後7時 日・祭日/午前9時～午後6時

300種類のプログラムが、遊びながら覚えられる!
これでキミもパソコン名人。
パソコンサイコロ
ニックネーム投票集計
暗号作成&解読
キミだけに教える300のプログラム!
★キミはパソコンを使いこなしているか?
買ってきたソフトで、ただ遊んでいるだけでは本当のパソコンに強い人間とはいえない。すぐあきてしまうし機械も本当に生かされていない。パソコンをやるなら何といっても自分でプログラムが作れるようになることがいちばん!その方法はあんがいやさしいのだ!
★プログラムが作れれば楽しさ100倍!!
あきらめていては絶対にソン!このページのハガキを出して案内資料をまずもらおう!プログラムが作れる!グラフィックも思いのまま!BASICだってよくわかる!キミだけのオリジナルゲームを作ってみんなをアッといわせる本当のパソコン実力者になれる!
ハガキをポストへ!
すぐ役立つ!
講座案内資料
無料送呈
プログラムが作れるようになる!
さあ!今すぐハガキを出して絶対役立つ案内資料をもらっておこう!切手を貼らずに出せるから住所や名前を書いたらすぐポストへ!
★グラフィックも思いのまま!
★自分で作ったプログラムで楽しもう!
MSX対応
パソコン講座
ターボパワーのパソコン講座で、ともだちに差をつけろ!
(財)電子技術教育協会
〒169 東京都新宿区高田馬場4-2-38
☎東京 03(200)5713

料金受取人払

新宿北局承認

310

差出有効期間
平成2年12月
31日まで

切手不要
切手を貼らずに
お出しください。

郵便はがき

169-00

（受取人）
東京都新宿北郵便局
私書箱第２００９号
（東京都新宿区高田馬場４の２の38）
財団法人 電子技術教育協会
文部省認定 社会通信教育 パソコン講座
MSX・FAN①係

キミもプログラムが作れるようになる！

パソコン講座 MSX対応 無料送呈券 ★くわしい案内資料

⬇必要なことを書いたらスグ出してください！

MSX・FAN①係

住所	□□□-□□ 都道府県 市区郡 （ 様方）				
氏名	フリガナ	電話番号	市外番号 （ ） 市内番号 番号		
		年齢	歳	性別	男 女 1・2

このハガキを今すぐポストへ！

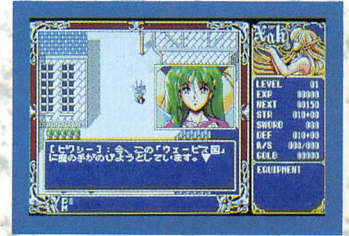
RE M819SA0108

キリトリ線

プログラムが
自分で作れるようになる
MSX対応 パソコン講座
ぜったい役立つ
くわしい案内資料が
もらえる！
MSX
無料です！
このハガキを今すぐポストへ
見るだけでもぜったいトクする！
表面に記入してすぐ出して下さい

キリトリ線

「あの」伝説がMSX2に。

あの伝説は世界へ

© 1989 MICRO CABIN

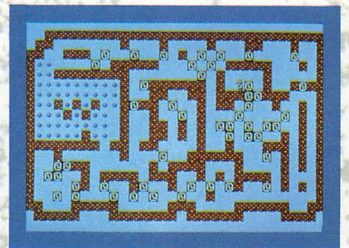
The Art of Visual Stage　　MSX2スペシャルバージョン

MSX2 MSX2+ 3.5"2DD（要VRAM128K） S-RAM対応 MSX MUSIC対応FM音源 **新発売 ¥8,800（税別）**

あの伝説の世界は

©SQUARE

MSX2 MSX2+ 3.5"2DD（要VRAM128K） MSX MUSIC対応FM音源 **新発売 ¥7,800（税別）**

あの伝説の世界へ

MSX2 MSX2+ 3.5"2DD（要VRAM128K） MSX MUSIC対応FM音源 **好評発売中 ¥6,800（税別）**

PC-98、88、X1（ターボ兼用）、X68はシンキングラビットより発売されています。

★元気にスタッフ募集中★
●ゲームデザイナー　●プログラマー（アセンブラが使える人）●音楽スタッフ
※担当、市野までTELにてご連絡下さい。

最新ソフト情報が聞ける
インフォメーションダイヤル 0593-53-3611

〈通信販売〉送料サービス
通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、㈱マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。

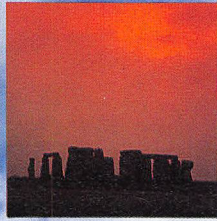
STAC Software Technology & Communication

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます 当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください

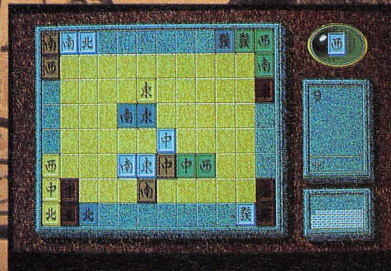
WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.
マイクロキャビン®

株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

石の時代、四の法則

エジプト文明、中国文明、マヤ文明などさまざまな古代文明の揺籃期において、ある時期から人々は、世界の森羅万象を〝4〟という数字に基づいて分類、解釈するようになった。即ち「四象」「四季」「4大元素」「4方位」等がその表れである。
そして、それらの概念の誕生と共に、「四の支配法則」に則って石盤上に石を並べるゲームシステム「石道」の原型が、世界各地で別個に生まれている。

もちろんそれは単なる娯楽ゲームではない。
それをプレイすることは、その背景となる文化によって、あるときは石に依る冥想を行うことであり、あるときは神意を仰ぐことであり、また決闘を行うことでもあった。
今、それはコンピュータゲーム「石道」として、諸君の前に登場する。
プレイの進行、結果の解釈は、すべて諸君自身に委ねられているのだ。

- 「石道」のルールは単純です。画面上に表示される36種類の石を、8×12のマス目に区切られたボード上にルールにしたがって次々に置いていき、全部置ければクリアです。
- 4つの石によって囲まれた空間に石を置くこと(4-WAYと呼びます)が、高得点を導き出す条件です。
- ルールにはANCIENT(古代)とMODERN(現代)の2種類があります。いずれのルールによるプレイでも、知略と直感と根気とチャンスが必要です。
- 盤や石の種類は自由に選択できます。様々なムードの中でプレイを行ってください。

石道
——ISHIDO——

3月発売予定

■対応機種
MSX2(MSX2+も可)3.5-2DD(V-RAM128K)

予価7,800円

PC-9801版、PC-8801版も発売予定

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー営業本部 TEL.(03)486-8080 **株式会社アスキー**

君はダイヤモンドの騎士になれるか？

邪悪なるダバルプスの呪いにより、滅亡の危機に見舞われたリルガミンの街を救うためには、失われた守護神ニルダの杖を取り戻すことが必要である。しかし、ニルダの杖を手にするには、リルガミンの街に伝説として伝わる、鎧・楯・小手・兜・剣を探し出し、偉大なる英雄「ダイヤモンドの騎士」として認められなければならない。そして今、「ウィザードリィ」の試練なる戦いにおいて鍛えに鍛えぬかれた精鋭達の新たなる冒険が始まった。

これがダイヤモンドの騎士の装備の1つ、伝説の鎧だ！(マジックアーマー)

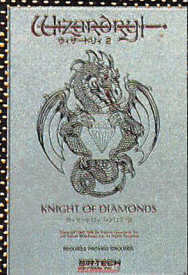
■対応機種 MSX2

(MSX2＋も可)(V-RAM128K)

3.5-2DDフロッピーディスク(1ドライブも可)

[好評発売中]

■定価9,800円

(表示価格には消費税が別途付加されます。)

Wizardry

ウィザードリィ2 KNIGHT OF DIAMONDS

ダイヤモンドの騎士

MSXウィザードリィファン待望のシナリオ2作目「ウィザードリィ2・ダイヤモンドの騎士」。今回の冒険に旅立つことができるのは、前作「ウィザードリィ・狂王の試練場」で鍛えぬかれたきみのキャラクタだけ。前作のキャラクタをウィザードリィ2に転送させ、新たなる冒険へと出発する。モンスターのグラフィックは前作同様、末弥純氏のデザイン。MSX2の表示能力により、美しいグラフィックを実現。きみの自慢の最強精鋭部隊で挑戦してほしい。

待ちうける魔物どもは、最初の冒険の時よりも手強い。

〈ご注意〉

- ■このゲームをプレイするためには「MSX2版ウィザードリィ・シナリオ＃1」のディスクまたはROMが必要です。
- ■このゲームではキャラクタを作成することはできません。シナリオ＃1で育てたキャラクタを転送してプレイします。転送したキャラクタのレベルが高ければ高いほど冒険が楽になり、レベルが低ければ難しくなります。
- ■プレイ用のディスクを作成するために、ブランクディスクが1枚必要です。ブランクディスクは付属しておりませんので、市販のディスクをご用意ください。
- ■ROM版から転送する場合は、転送用として2枚のブランクディスク(3.5-2DD)をご用意ください。

ロールプレイングゲームの真髄 ウィザードリィ [好評発売中]

■対応機種 MSX2 (MSX2＋も可)

(V-RAM128K) 3.5-2DDフロッピーディスク(1ドライブも可)

定価 9,800円

(V-RAM128K) ROMカートリッジ(S-RAMバッテリーバックアップ付)

定価 12,800円(メタルフィギュア付)

(表示価格には消費税が別途付加されます。)

君もウィザードリィ・プレイヤーズフォーラムに登録しよう！

○ただいま会員募集中！ 入会無料

入会するといろいろな特典があります。

MSX2版「ウィザードリィ2・ダイヤモンドの騎士」のパッケージに入っている申し込みハガキ、または、ポスターのあるお店に置いてある申し込みハガキで、お申し込み下さい。

MSXはアスキーの商標です。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL(03)486-8080 株式会社アスキー

リフィルデータ特別編集

カシオスーパー電子手帳 DK-5000 完全活用本

ブライ

BURAI 上巻

PC-88シリーズ
PC-98シリーズ

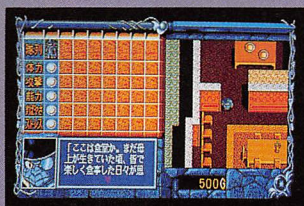
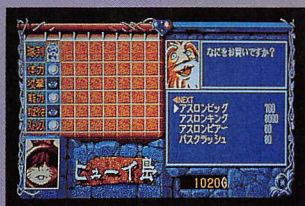
好評発売中

3月中旬発売予定

MSX2 MSX2+

- 原画総数500枚以上、シナリオ原稿1151枚
- 標準価格 8,800円(税別)

噂の超大作が、ついにその全容を現した。

40分におよぶオープニングをはじめ、各章のイベントシーンやエンディングなど随所に、
荒木伸吾＆姫野美智がすべての原画を描いたアニメ・シーンが、登場し、壮大なシナリオの世界深くへと、
プレイヤーを誘い込む。SHOW-YAのBGMに乗って、壮大な光と闇の対決をつづる完結巨編、
〈BURAI上巻〉ついに登場!!

- ●オープニング
- ●第一部
  - ●ザン・ハヤテの章……ギバ島
  - ●ブロット兄妹（ゴンザ＆マイマイ）の章……ヒューイ島
  - ●幻左京の章……カムイ島
  - ●ロー・タム一家の章……モード島
  - ●アレック・ヘストンの章……ソレス島
  - ●ロマール・セバスチャン七世の章……ベルンバ島
  - ●リリアン・ランスロットの章……アラメンテ島
- ●第二部
  - ●オープニング
  - ●八玉の章……ザイアス大陸
- ●エンディング

CD
好評発売中
●「ブライプロトタイプ」
●「ブライ全曲集 ALL SOUNDS OF BURAI」
ゲームバージョン収録

●シナリオ／飯島健男
●キャラクターデザイン・作画／荒木伸吾＆姫野美智
●サウンドプロデュース／SHOW-YA

●当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。
092-771-0328 13:00～17:00（土・日・祭日を除く）
上記時間外は〈リバーヒル情報局〉よりいろんな情報をテレフォンサービスでお届けします。
●通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。（送料無料）

株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL.092-771-3217

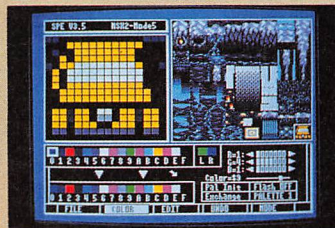
©1990 T&E SOFT

光と闇の境界にルーンワースと呼ばれる世界があった。
かつて、あらゆるものがそこで生まれ、栄え、滅んでいった。
たとえ神々でさえ例外ではなかったという。
これから語られるイア=ルーンワースの物語は、
絶対神イアティルスの誕生とともに始まることとなる。
それすらも、ルーンワースにおいて語られるべき物語の
ほんの一部でしかないのだが……。

高速・高機能CGエディター

DD倶楽部™

© 1989 T&E SOFT

『DD倶楽部』は、ツールボックスである『ピクセル3』とは異なったコンセプトで開発された、本格プロ仕様のCGエディターです。
50を越える機能を装備した、高機能グラフィックエディター「AGE」とスプライトエディターの機能も兼ね備えた、多機能パターンエディター「SPEN」を搭載。MSX2のグラフィック機能を有効に表現するスクリーンモード5において、操作性及び機能をあくまで徹底追及しました。
MSX2のグラフィック機能を使いこなすには、必携のCGソフトです。

T&Eマガジン24号発行中!
〈ルーンワース大特集!!〉

●T&Eの最新情報がわかるテレフォンサービス
名古屋(052)776−8500

空想の真実を求めて、感動の神話が始まる！

写真はMSX

写真はMSX

写真はPC88

写真はPC88

1月12日(金)MSX2,PC8801SRシリーズ同時発売！

ハイドライドシリーズに次ぐ新ARPG遂に登場！

マップの広さ、ゲームシステム、シナリオ、今まで体験したことのないゲーム展開、見たこともない感動のシーン…。どれも「ルーンワース」の売りじゃない！空想の世界すべてが真実と同化する。「ルーンワース」は、一言では語れない。空想の世界を創るだけで、どれほどの歳月をつぎ込んだのだろう。そこには本物に近い真実の世界がある。

RPG戦士たちよ思い出してくれ、フェアリーランドに平和を取り戻したときのことを、心に深く刻み込んだ思い出を…そして、数々の感動のシーンを！君はもう気づいているだろうか？新たなる旅立ちが迫っているのを。

開発総監督・ゲームデザイン／内藤時浩、シナリオ／吉川泰生、グラフィック／三浦かよ子……。

経験値が消えた!!

経験値がRPGを支えるという固定観念。かつて、その経験値の功罪を真剣に考えたことがあっただろうか。ハイドライド以来6年、RPGに対するひとつの解答。「ルーンワース」は、経験値を捨てた。

ストーリーを創るのはキミだ!!

一本筋のストーリーに、夢が存在するだろうか。ストーリーを創るのは、プレイヤーでなければならない。プレイヤーの行動によって、11の都市で様々なストーリーが展開する。「ルーンワース」のストーリーは、プレイヤーによって創られる。

★BGMは全70曲！

MSX2 MSX-MUSIC（FM音源）用35曲と内蔵PSG音源用35曲。
PC8801SR内蔵FM音源用35曲とサウンドボードII 用35曲。

MSX2／MSX2+
（RAM64K以上、VRAM128K以上）

●MSX-MUSIC（FM音源）対応
●ジョイスティック対応

3.5″2DD　3枚組………標準価格¥8,800
PC8801SRシリーズ5″2D　5枚組　標準価格¥8,800

表示価格に消費税は含みません。　MSX is a registered trademark of ASCII Corp.

100以上の機能を贅沢に満載!!

【グラフィックエディター（AGE）】
●セットアジャスト機能●マウス後付け機能●色拾い機能●カーソルステップ数変更機能●ライン描画機能●コネクトライン描画機能●ラジアルライン描画機能●グラフィック確認機能●フリーライン描画機能●ペン先変更機能●ボックス描画機能●ボックスフル描画機能●コピー機能●XORコピー機能●ORコピー機能●重ね合わせコピー機能●グラフィックスワップ機能●拡大縮小コピー機能●ペイント機能●日付け表示機能●時間表示機能●サークル描画機能●反転機能●ロール機能●90度回転機能●部分拡大機能●拡大グリッド機能●カーソル指定位置拡大機能●複数パレット点滅機能●パレット設定機能●カラーチェンジ機能●フルアニメーション機能●アニメスピード変更機能●アニメハイスピード設定機能●オートバックアップ機能●ディレクトリ表示機能●ドライブ変更機能●ファイル削除機能●パレットデータ出力機能●グラフィックデータファイル入出力機能●パターンデータファイル入出力機能●グラフィックデータメモリー入出力機能●パターンデータメモリー入出力機能●圧縮データ入出力機能●ファイルモード切り換え機能●ソフトウェアキーボードサポート●グラフィックファイル重ね合わせ機能(2モード)●メモリースワップ機能●ディレクトリソート機能●効果音ON/OFF機能●アンドゥ機能●オートテキストカラー設定機能●キーリピート設定機能

【パターンエディター（SPEN）】
●オートテキストカラー設定機能●ダイレクトカラー指定機能●色拾い機能●マウス後付け機能●テキストカラー強制修正機能●起動スイッチ設定機能●オートバックアップ機能●ボーダーカラー設定機能●VRAM64K設定機能●データ拡張子設定機能●ドライブ変更機能●ディレクトリ表示機能●ワイルドカードサポート●キー入力時のコントロールコードサポート●パターンのファイル入出力機能●パターンのメモリー入出力機能●パレットデータ出力機能●スプライト分解データ出力機能●EC-BIT付加機能●ファイル削除機能●複数同時カラーチェンジ機能●パレット複数点滅機能●パレット点滅速度切り換え機能●パレット切り換え点滅機能●パレット変更機能●パレット初期化機能●パレットコピー機能●パターン簡単コピー機能●パターン重ね合わせコピー機能●パターンXORコピー機能●パターンANDコピー機能●パターンスワップ機能●輪郭作成機能●鏡面コピー機能●反転機能●ロール機能●90度回転機能●タイリング塗りつぶし機能●アンドゥ機能●エディットサイズ変更機能●フルアニメーション機能●アニメボードカラー設定機能●アニメ動画数変更機能●アニメスピード変更機能●スプライトカラーテーブル機能●オートスプライト分解チェック機能●サブパターン拡大機能

【ユーティリティー】
●ピクセル3データコンバート機能●パレットデータMSX-BASIC変換機能●スプライトデータMSX-BASIC変換機能

好評発売中!!

MSX2／MSX2+　標準価格¥9,800
3.5″2DD●マウス対応　（RAM64K以上 VRAM128K以上）
表示価格に消費税は含みません。

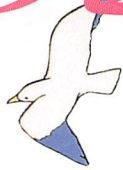
MSX is a registered trademark of ASCII corp.
■「DD倶楽部」にはMSX-DOSが組みこまれています。■MSX-DOSはアスキーの商標です。

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。（速達希望の方は300円プラス）
■マガジンNo 24希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、請求券をお送りください。（葉書での請求はお断わりします）
■カタログご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、カタログ請求券をお送りください（葉書での請求はお断わりします）

T&E SOFT ® INC.
製造・販売　株式会社ティーアンドイーソフト　〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地　PHONE：052-773-7770

T&Eマガジン No.24請求券 Mファン2月号
カタログ 請求券 Mファン2月号

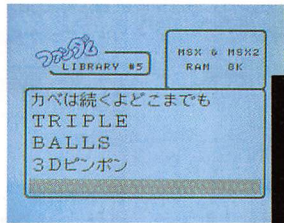
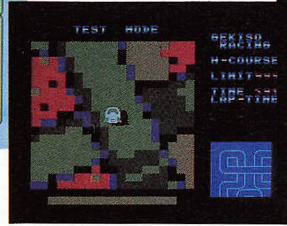
STAC
表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。

'89大ヒット劇場用アニメーション
宮崎駿監督作品
魔女の宅急便
'84年「風の谷のナウシカ」
'86年「天空の城ラピュタ」
'88年「となりのトトロ」
そして——1989年
魔女の宅急便
ビデオ '90年 1月1日発売
レーザーディスク '90年 1月25日発売
ただいま
絶賛発売中
予約特典
特製ジジの
マスコット人形を
プレゼント
ビデオ3万名様
レーザーディスク2万名様
魔女の宅急便
プロデューサー・脚本・監督……宮崎駿
原作……角野栄子（福音館書店刊）
徳間書店・ヤマト運輸・日本テレビ放送網提携作品
ビスタサイズ ステレオHiFi カラー103分
VHS
βII
LASER DISC
TKVO-60022
TKUO-60023
長時間ディスク/CLV TKLO-50001
税込価格12800円 税抜価格12427円
税込価格 9800円 税抜価格 9515円
©角野栄子・二馬力・徳間書店
●発売元/徳間書店 制作協力/徳間ジャパン
販売元/徳間コミュニケーションズ ☎03(591)9161

打ちこまなくても

遊びたい!!

ディスク版

2DD MSX MSX2 MSX2+

※必要なRAM容量などはプログラムごとに異なります。くわしくは、本書の43ページをごらんください。

メニュー画面でやりたいゲームをセレクトする（注：この画面写真は⑥のものです）

メニュー画面でセレクトしたゲームがすぐに始められます

プログラムリストも表示できるので、改造も思いのままにできます

MSXプログラムコレクション50本

～ファンダムライブラリー⑥

●制作／徳間書店インターメディア㈱・テクノポリスソフト ●販売／徳間コミュニケーションズ

問い合わせ先＝徳間書店インターメディア㈱ ☎03-435-0834（テクノポリスソフト）

標準価格 4,800円

①～⑤も
好評
発売中!

第6弾発売中!

本誌『MSXプログラムコレクション50本～ファンダムライブラリー⑥』掲載の全ゲームプログラムを1本の3.5インチ2DDディスクに収録しました。メニュー画面でゲームを選ぶだけで、すぐに好きなゲームを始められ、そのうえ、プログラムリストを表示させたり、改造しディスクやテープにセーブしたりできるユニークなソフトです。

①～③（ROMカートリッジ版）
標準価格 5,800円

④～⑥（3.5"2DDディスク版）
標準価格 4,800円

■お近くのショップで手に入りにくい場合は

通信販売もご利用になれます（送料無料）。下記の要領でお申しこみください。

①商品名・機種名 ②住所・氏名・電話番号をご記入のうえ、代金と消費税を同封し、現金書留で下記までお送りください。

■通信販売申しこみ先

〒105 東京都港区新橋1-18-21 第一日比谷ビル
㈱徳間コミュニケーションズ（☎03-591-9161）
テクノポリスソフト通販係

MSX はアスキーの商標です。上記価格に消費税は含まれません。

掲載ソフト36本のプレゼントつき! 読者アンケート

『MSX・FAN』では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で36名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差し上げています。しめ切りは1月31日必着。当選者の発表は3月8日発売の本誌4月号の欄外でおこないます。

●12月号の当選者発表は72ページからの欄外で発表しています。

■アンケート

1 あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を丸で囲んでください。2台以上持っている場合や増設RAMをつけている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX(RAM8K)
②MSX(RAM16K)
③MSX(RAM32K)
④MSX(RAM64K)
⑤MSX2(VRAM64K)
⑥MSX2(VRAM128K)
⑦MSX2+ ⑧持っていない

2 今後、MSX2+を買う予定はありますか(1で⑦以外の人のみ答えてください)。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているのはどれですか。持っているものに全部丸をつけてください。
①ジョイスティック(ジョイカード)
②ディスクドライブ(外づけ)
③ディスクドライブ(内蔵型)
④プリンタ ⑤データレコーダ(オーディオ用を代用している場合も含む)
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム ⑧マウス ⑨持っていない
⑩ハンディプリンタ ⑪その他 (具体的に記入してください)

4 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。3の番号でお答えください。

5 MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で記入してください。
①ゲーム ②プログラミング ③パソコン通信 ④ワープロ ⑤CG ⑥ビデオ編集 ⑦コンピュータミュージック ⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

6 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているゲームを1つだけ番号で答えてください。

7 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいゲームを3つまで番号で答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

9 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を3つまで番号で答えてください。

10 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

11 あなたの持っているMSX、MSX2、MSX2+以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に丸をつけてください。
①ファミコン ②セガマークIII系 ③メガドライブ ④PCエンジン ⑤PC88系 ⑥PC98系(PC-286も含む) ⑦FM7/77系 ⑧X1系 ⑨ゲームボーイ ⑩その他(具体的に記入)
⑪どれも持っていない

12 あなたがふだんよく読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

13 持っているものにすべて丸をつけてください。
①10倍 ②新10倍 ③PAC ④FMパック ⑤どれも持っていない

14 みなさんはすくなからずゲームで遊んでいると思いますが、いまのゲームにたいして不満をもっていますか。
①不満がある ②ない

15 不満があるという人に聞きます。あるとしたらどんな点でしょうか。客観的な観点で2つまで答えてください。
①値段 ②パッケージ ③ディスク枚数 ④手に入りにくい ⑤操作性が悪い ⑥スピードが遅い ⑦音が貧弱 ⑧文字や絵が見にくい ⑨マニュアルが不親切 ⑩ソフトハウスのユーザーサポートが不親切 ⑪発売が遅れる ⑫バグがある ⑬その他

16 前につづいて、今度は内容面での不満を2つまで答えてください。
①ストーリーがわかりにくい ②むずかしすぎる ③かんたんすぎる ④音楽が合ってない ⑤音楽が貧弱 ⑥時間かせぎと思われるめんどくささがある ⑥ストーリーに関係のない謎がある ⑦絵が貧弱 ⑧絵が合ってない ⑨広告と内容が違う ⑩その他

17 その他にゲームに対する不満がある人は、具体的にハガキの表に意見を書いてください。

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート解答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントゲーム名	
1	ロードス島戦記	6
2	サーク	10
3	スペース・マンボウ	16
4	維新の嵐	26
5	ルーンワース	34
6	シュヴァルツシルト	106
7	アウトロー水滸伝	110
8	あーくしゅ	127
9	魔宮殿	128
10	電脳学園シナリオI	129
11	せまってみたい	130
12	ディスクステーション8号	131

〈表2〉今月号の記事

1	表紙
2	〈FAN SCOOP〉ロードス島戦記
3	〈FAN ATTACK〉サーク
4	〈FAN ATTACK〉スペース・マンボウ
5	〈FAN ATTACK〉維新の嵐
6	〈FAN ATTACK〉ルーンワース
7	BASICピクニック
8	FFB
9	〈ファンダム〉ゲームプログラム
10	〈ファンダム〉はじめてのファンダム
11	〈ファンダム〉EDファンダム
12	〈ファンダム〉AVフォーラム
13	〈ファンダム〉ファンダムパーラー
14	FM音楽館
15	LINKS INFORMATION PAGE
16	FAN STRATEGY
17	〈Mini ATTACK〉シュヴァルツシルト
18	〈Mini ATTACK〉アウトロー水滸伝
19	記憶のラビリンス
20	ゲーム十字軍
21	〈FAN NEWS〉あーくしゅ
22	〈FAN NEWS〉魔宮殿
23	〈FAN NEWS〉電脳学園シナリオI
24	〈FAN NEWS〉せまってみたい
25	DSfan
26	スーパーデータ学
27	ON SALE
28	COMING SOON
29	FAN CLIP
30	特別付録/ディスク・ステッカー

〈表3〉雑誌

1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ゲーメスト
5	ポプコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	ハイスコア
11	ファミコン必勝本
12	ファミコン通信
13	ファミリーコンピュータマガジン
14	㊙ファミコン
15	その他のファミコン雑誌
16	PC Engine FAN
17	月刊PCエンジン
18	㊙PCエンジン

〈表1〉ゲームソフト

No.	ゲーム名
1	あーくしゅ
2	R-TYPE(アールタイプ)
3	アウトロー水滸伝
4	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
5	アレスタ2
6	アンデッドライン
7	イース
8	イースII
9	イースIII
10	維新の嵐
11	ウィザードリィII
12	A列車で行こう
13	F-1スピリット
14	F-1スピリット3Dスペシャル
15	SDスナッチャー
16	王家の谷・エルギーザの封印
17	カオスエンジェルズ
18	ガリウスの迷宮
19	ガンシップ
20	ぎゅわんぶらあ自己中心派
21	ぎゅわんぶらあ自己中心派2
22	銀河英雄伝説
23	グラディウス2
24	グラムキャッツ
25	クリムゾン
26	クリムゾンII
27	激突ペナントレース2
28	ゴーファーの野望~エピソードII~
29	サーク
30	ザナドゥ
31	沙羅曼蛇
32	三国志
33	THEプロ野球激突ペナントレース
34	紫禁城
35	時空の花嫁
36	シャロム
37	シュヴァルツシルト
38	シルヴィアーナ
39	水滸伝
40	スナッチャー
41	スーパー大戦略
42	スペース・マンボウ
43	ゼビウス~ファードラウト伝説~
44	せまってみたい
45	倉庫番パーフェクト
46	ソリッドスネーク
47	ディスクステーション各号
48	ディスクパック2
49	電脳学園シナリオI
50	ドラゴンクエストII
51	ドラゴンナイト
52	ドラゴンスピリット
53	信長の野望〈全国版〉
54	信長の野望・戦国群雄伝
55	ハイドライド3
56	ハイディフォス
57	パロディウス
58	ピーチアップ各号
59	ピンクソックス
60	ファイナルファンタジー
61	ファイアーホーク(テグザー2)
62	ブライ上巻
63	プレイボールIII
64	プロ野球ファミリースタジアム
65	ポッキー
66	魔宮殿
67	マスター・オブ・モンスターズ
68	ミスティ
69	夢幻戦士ヴァリスII
70	野球道
71	ラ・ヴァルー
72	ラスト・ハルマゲドン
73	ルーンワース
74	レナム
75	ロードス島戦記

※14~17の質問は『スーパーデータ学』のためのアンケートです。詳しいことは133ページを参照してください。

（キリトリ線）

郵便はがき

41円切手を貼ってください

105-□□

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア
MSX・FAN編集部
読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

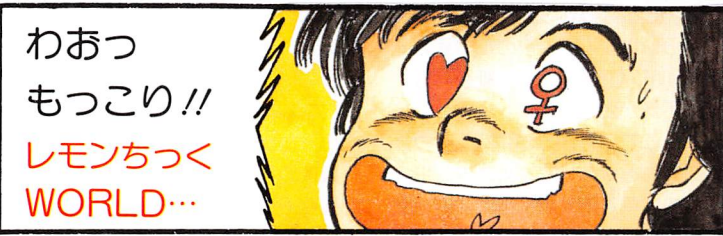
人気アニメ
広告マンガシリーズ③

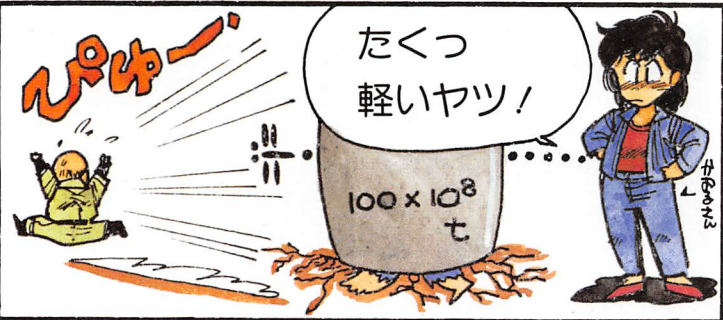
TECHNO HUNTER
テクノハンター

ホクロは今回で
終わりにしたい

佐藤 元
＋テクノポリス編集部

オレはテク羽獠　またの
名をテクノハンター
その筋じゃ名の知れた
プロのスイーパーだ

T&T
ダーク・レイス
ルーンワース
HARAKIRI
の攻略はもちろん

日本一軽いパソコンゲーム誌
テクノポリス
2月号
好評発売中！
特別定価
620円
毎月8日発売
徳間書店

NOW
PRINTING
MENGO!

MSXのシミュレーションゲームは、まかせなさい！

FAN STRATEGY

ファンストラテジー

戦国群雄伝でツバメ返しをあざやかに決めたあと、壁越え突撃となる。水滸伝で無頼漢を空白地に送りこむ技もけっこうイイ線いってるんだよなあ。

情報募集

MSXのシミュレーションゲームの情報を募集しています。実戦で起こったこと、思ったことなどを、詳しく、自由に表現してください。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「FAN STRATEGY」係です。採用者には、①当社規定の原稿料、②ゲーム１本、③Mファン特製テレカ、④掲載された栄誉のうちどれか１つをさしあげています。

信長の野望・戦国群雄伝 ツバメ返し

退却作戦――総大将以外の武将の退却は夜なら捕まりにくいので、全員で攻めこみザコをつぶしたらもとの国といまの国のバランスを考えて余分な武将を退却させる作戦。　(byWONDER・長野県)

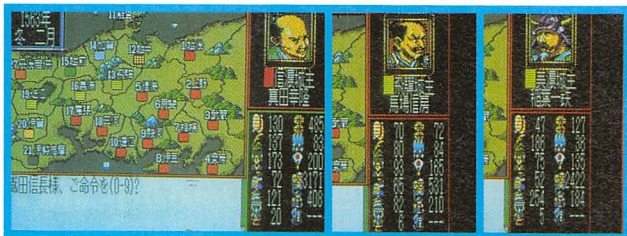
いつでも役に立つというわけではないが、全国制覇までの長い道のりのあいだには必ず役に立つことがあるはずだ。ある国の兵力が帯に短しタスキに長しという場合――たとえば、どこかの国を攻め取ったあと、徴兵すると、400くらいの兵力となったので、続いて他の国を攻めたいと思う。ところが、まわりの国の兵力がどこも200くらいある。攻めこまれないように200くらいの兵を残すとすると、残りの200で攻めるのでは、勝ったとしても残る兵力に不安があるというような場合だ。

つまり、最初の写真に示したような状況のときだ(シナリオ1、レベル5、信長)。信濃の兵力は408あるが、美濃・飛騨ともに200前後の兵力なので、最低でも300くらいの兵力で攻めたい。ところが、そうすると信濃には108の兵しか残らず、不安がある。一方、信濃に残す兵力を200くらいにすると、攻めこむ兵力も200しか確保できず、戦後兵力に不安が残る。

そこで、４人の武将に100ずつの兵力を持たせて攻めこみ、２人の武将で不安なく勝てるくらいになったら他の２人を信濃に退却させようというわけだ。

WONDERクンは「夜なら捕まりにくい」と書いているが、別に朝でも昼でも籠城戦に入ってからでもかまわない。籠城戦で城のなかに入ってからの退却は試したことがないのでわからないが、それ以外なら総大将さえ退却させなければ退却に失敗することはないだろう。

城主の兵が少なければ城主以外を倒した時点で退却させればいい。また、城主の兵が多い場合は籠城戦になった直後、または野戦で城主が逃げ出した時点で退却させればいい。だれを退却させるかはあらかじめ決めておいて、彼らにはできるだけ兵の少ない武将、戦闘力の小さな武将を攻めさせるようにしたい。

思ったより兵力の損耗が激しく戦後の２か国の総兵力に不安が残りそうな場合は、もとの国に返す兵力を優先すべきだ。

↑信濃の隣接敵国は飛騨と美濃。兵力は信濃408に対して飛騨210、美濃184。ふつうはもう少し兵を増やしてから攻めるのだが……

↑本隊以外を倒し、本隊に全員で夜襲をかけたあと、予定していた２人の武将を信濃へ退却させるのだ

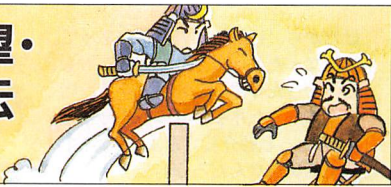
←残った２人の武将で敵大名を倒す。この写真のあと２人で夜襲をかけると敵は退却した

↑大胆にも兵400で美濃を攻めた。といっても信濃を捨てるのではない

↑結果として信濃に164、美濃に152の兵が残り、めでたしめでたし

今月のプレゼント

今月は、ツバメ返しのWONDERクンにゲームをあげようと思ったのだが、よく考えたら彼の情報はとても説明不足だったのでやめにした。よって、３人ともMファン特製のテレカをプレゼントします。もちろん、㋭への道の人はなにもなし。ちょいネタの彼も④です。

信長の野望・戦国群雄伝
壁越え突撃

敵大名を楽に倒し、兵をたくさんもらう法。

敵大名の兵力が少なく、味方に多くの兵を持つ足軽がいるときに有効。

攻めこんだらできるだけ早く籠城戦に持ちこませ、足軽隊で城壁を越えて敵本隊に迫る。敵本隊は他の敵部隊に囲まれていて動けないから大名だけを倒すことができ、他の部隊の兵がガッポリ手に入る。うまくいけば攻めこんだときより多くなるかもしれない。

ただし、敵大名が足軽や鉄砲隊だと逃げられる。また、城の地形によってはこの技ができないところがある。

(by石丸右京・高知県)

信濃の兵力は429だが、攻めこみたい甲斐には346の兵がいる。ツバメ返しを使ってもやや無理がありそうだが……

シナリオ1、レベル5、信長で、いきなり徴兵して伊勢志摩をとり、めいっぱい徴兵した後この国を捨て、信長と秀吉で(兵力200)三河に攻めこんで試してみた。しかし、ふつうに攻めたのと(夜襲でまず家康以外を全滅させる)たいして変わらない結果に終わってしまった。

原因としては、

①城壁に登るのに失敗すると、兵が15くらい減る
②家康は強すぎる
③城の造りのせいか家康の能力のせいか門のそばにふたりの武将が配置されたので、これを倒さねばならなかった
④さらにひとりの武将が秀吉をねらったので、これと戦わねばならなかった(結局、まったく戦わなかった相手はひとりだけ)

などが考えられる。①がちょっとつらい。秀吉でさえ2回に1回くらい失敗するので、②〜④が解決されるとしても、総兵力の小さな敵に対してはそれほどおいしくなさそうだった。

ただし、間違いなくおいしい場合がある。それは、大名以外に極端に多くの兵を持つ武将がいる場合だ。大名と兵の多い武将以外を夜襲で倒したあとで籠城戦に持ちこめば、城壁を登るのに失敗しても惜しくはないし、何よりも兵の多い武将をひとり倒さなくてもすむというだけで十分おいしいだろう。

極端な例だが、すぐ左の写真のようにひとりだけ100もの兵を持っている武将がいたりすると間違いなくおいしい。

結局、この戦法が有効であるための条件は以下のようになる。

①攻めこみたい国の城の造りがこの作戦に適している(伊勢志摩などは適さない)
②攻めこみたい国が属国を持っていない(退却する国がある場合、兵糧切れをねらえない限り籠城戦にしない)
③敵大名が騎馬隊である
④敵大名の兵力があまり大きくない(50以下くらいか)
⑤自国に敵大名より強いか同じくらいの足軽隊がいる
⑥敵大名以外に「できれば戦いたくない」と思うほどの兵を持つ武将がいる

大名が騎馬隊で兵が比較的少なく、しかも大名以外にとびぬけて多くの兵を抱える武将がいる(秋山信友)

武将氏名	身分	政治	戦闘	魅力	野望	忠誠	兵士	訓練	武装	部隊
武田義信	大名	55	76	92	77	----	55	100	79	騎馬
[illegible]	現役	89	57	69	77	46	3	100	73	[illegible]
秋山信友	現役	50	77	69	68	39	100	100	62	騎馬
山県昌景	現役	82	78	73	70	44	17	100	51	騎馬
穴山信君	現役	54	58	75	77	51	29	100	70	騎馬
小山田信茂	現役	62	69	72	70	38	34	100	67	騎馬
[illegible]	現役	71	73	91	76	38	36	100	76	騎馬
[illegible]	現役	46	55	89	68	53	27	100	61	騎馬
武田信繁	現役	79	72	92	71	46	45	100	79	騎馬

HIT ANY KEY

ツバメ返しと同じく400の兵で攻めこむ

ただし、ここでは強力な足軽隊が必要だ。1人退却させたあと、多くの兵を抱えている秋山信友はほうっておいて、大名に夜襲をかける

籠城戦に入ったら、すぐにもう1人を退却させる。ここまでは、いわばフルコースのオードブルのようなもので、つぎのシーンからが本題だ

足軽隊で城のまわりの城壁を登るのだ。秋山を倒さずにすむのならここで落ちてもいい

城壁を登るのに成功すると、さきほどから意識しつづけていた秋山が道をあけたので、すかさず騎馬隊でふさぎ足軽隊は突撃！

結局、騎馬隊の突撃で終わってしまった……。城の造りによっては、この技は使えないので、あらかじめチェックしておかなくてはいけない

番外編 ボへの道

毎月編集部に送られてくる投稿は、4段階に分けて審査される。

第1段階はいわゆる書類審査だ。この段階でおおよそ7～8割がボになる。

第2段階も書類審査だが、より詳細に検討される。第1段階では「即採用!」と思ったものがこの段階でボになることもある。

第3段階では、その月のページ数との兼ね合いで採用候補を2～6本程度選ぶ。粒がそろっている月ならこの段階はすぐに終わるのだが、イマイチ、イマニなネタばかりの月は丸1日くらい悩んでしまったりする。

この段階でボにならなかったものは、いつかは掲載される予定なのだが、実験にやたら時間がかかりそうなものなどは、どうしても後回しにされる。ここだけの話だが、もう半年以上保留になっているものもあったりする。

第4段階では、実際に実験して確かめることになる。この段階でボが出たりすると、怒り心頭に発してバリバリ手紙を食べてしまったり——はしないが、気分はもう戦争なのである。

第4段階でボになるネタは「たぶんうまくいく」と思って実験するわけだから、けっこう意外性があって、ボになったという話そのものがおもしろかったりする。今月は第4段階でボになったネタが4つもあったので、ちょっと紹介してみよう(なんて長い前フリなんだろう)。

■大ウソ

戦国群雄伝

「武将に接していても、1歩動いてもとにもどれば夜襲できます」

こんなことはできないということを確認した記憶があったので、第1段階でボにすべきだったのだが、ここまで正面切って大ウソを、しかも唯一のネタとして書いてよこすバカはいないだろうと思ったのが甘かった。「ハットウコウです」だあ!? 二度と投稿するな

■これがどうしてボなんだ!?

ジンギスカン

「兵糧攻め——本隊100%騎馬にして、兵の多そうな国に90日ぶんの食料を持って攻めこむ。兵は50～80くらい。敵本隊と敵本隊以外でいちばん兵の多い部隊を1つ残してあとの部隊は全滅させる。」

残した部隊が弓矢隊の場合と騎馬隊か歩兵隊の場合とに分けて、図解入りで堂々めぐりにするための手順が書いてある。注釈も多く2ページに渡る力作である。

水滸伝 忠誠度と空白地

序盤を楽にします。

シナリオ1を選び、魯智深・史進・武松でやるなら14国で、楊志・林冲でやるなら20・10国で、人物をできるだけ誘います。つぎに、空白地の多いところ(中央のあたり)に移動し、強者にひとり1国ずつ配分し、好漢はひとりになります。

すると、各強者は勝手に統治を始めて土地も肥え、好漢といっしょよりも取られる確率がぐっと減ります。そして、2、3年たって領地の一覧表を見ると、国力が上がっていて金や米も9999になったりしています。

(by維新の嵐をくれ・東京都)

シナリオ1、レベル1、史進で実験してみると、14国にとくに仲間になってくれる人物が多いということはないようだった。しかし、ねぐらを定めたらすぐに仲間を空白地に追い出し数か月後に調べてみると、忠誠度が上がっていたうえ、金や米も増えていた。

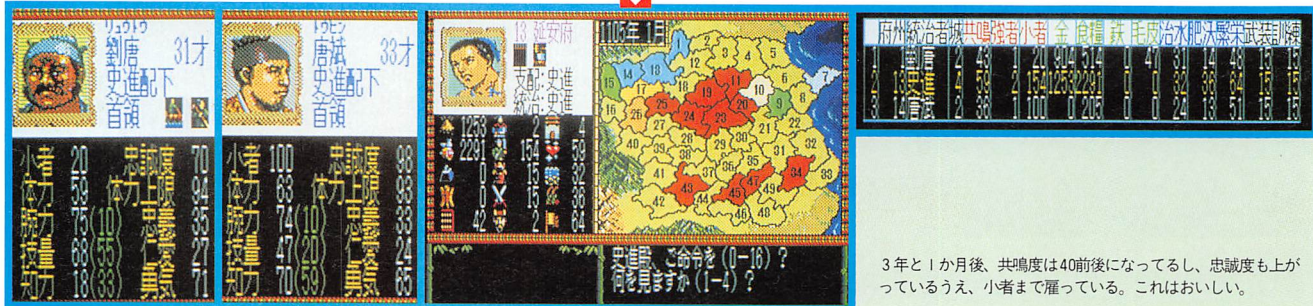
さらに3年ほどたって調べてみると、小者まで雇っているうえ、共鳴度が40前後になっていて、「2～3年で9999」はあまりにもオーバーだが、いい収入源になりそうだった。どのくらいで金や米が9999になるか調べてみようと思ったのだが、高俅の領地拡大が思いのほか早く、途中で断念しなければならなかったのが残念だ。

何度か試してみると、1月に好漢と同じ府州にいる忠誠度の低い強者は高俅についてしまうらしいということがわかった(一度だけ9月に高俅についた者がいた)。つまり、序盤だけでなく12月に忠誠度の低い強者がいて忠誠度を上げるめどが立たない場合は空白地か属国に追い出せば裏切られずにすむということだ。

共鳴度が40以上になるまでは高俅に攻められることもないわけだから、高俅の国に隣接する空白地にも安心して追い出せる。場合によっては、そのままlevしばらく放っておけば、忠誠度も自分で上げてくれるし、なにがしかの金や米も増えるだろう。

	府州	統治者	城	共鳴	強者	小者	金	食糧	鉄	毛皮	治水	肥沃	繁栄	武装	訓練
1	1	[illegible]	2	0	1	0	3	3	0	0	35	11	12	0	0
2	13	史進	4	0	1	0	10	16	0	0	36	12	13	0	0
3	14	[illegible]	2	0	1	0	173	5	0	0	28	13	13	0	0

2人の強者を仲間に加え、9月に13国延安府をねぐらに定めた。10月、11月に2人を空白地に移動させ、翌月、領土一覧を見ると14国ではもう金が増えていた。

	府州	統治者	城	共鳴	強者	小者	金	食糧	鉄	毛皮	治水	肥沃	繁栄	武装	訓練
1	1	[illegible]	2	43	1	20	904	514	0	47	31	14	48	15	15
2	13	史進	4	59	2	154	1253	2291	0	0	32	36	64	15	15
3	14	[illegible]	2	36	1	100	0	205	0	0	24	13	51	15	15

3年と1か月後、共鳴度は40前後になってるし、忠誠度も上がっているうえ、小者まで雇っている。これはおいしい。

コンピュータもつねに90日ぶんの食料を確保しておくほど慎重ではないだろうと思ったので(実際そのとおりだった)、よもや失敗を予測できるようなネタだとは思いもよらなかった(どこに落とし穴があるかわかるかな?)。

世界編、レベル5、ジンギスカンで試してみた。一応敵の食料を調べてみると、20日ぶん強ぐらいだったので攻めこみ、指示どおりに2部隊を残した。さて、堂々めぐりに入ろうと思いながら、ふと敵の食料を見ると、兵力の3倍をはるかに越えている。敵兵力が減ったのだからとうぜんといえばとうぜんである。

「そうか、敵が2部隊になった時点で食料が不足していなければいけないんだ」と思い、やり直した。敵の食料が「残す予定の2部隊の兵力に対する残り日数ぶんの食料」を切るまでは逃げまわらなければいけないようだ。「最初に逃げまわらなければいけないようでは㊦かな」などとバカなことを考えていた。

ようやく敵の食料が十分減ったので攻撃に転じようと思った。が、そこでふと思った。「今の状態で倒すべき敵を倒すと、敵の食料が底をつくのは90日目だ。90日目に食料がマイナスになるという条件で勝てるだろうか? あれ、仮に勝てるとしても味方の食料もほとんど残らないじゃないか!?」(右の写真参照)。

というわけである。戦いのほうは、結局90日間逃げまわって「堂々めぐりにする方法」は使わずに終わってしまった。あー疲れた。

少しの修正で使える場合は採用しているから、あるいは「逃げまわらなくてもはじめから条件を満たしている国を選んで攻めこめばいいじゃないか」という反論があるかもしれない。そう思った人はまだ落とし穴に落ちたままなのだ。条件を満たしているかどうかを知るためには、敵の部隊編成を知らなくてはならない。そして、攻めこむまえにそれを知ることはできない。これがこのネタの落とし穴だ。

↓これが初期配置。敵の食糧は2倍強だから、とても90日はもたないと思ったのだが……

↑本隊ともっとも兵の多い部隊以外をやっつけてみると、敵の食糧は兵の3倍もある。これでは兵糧攻めなどできやしないというわけでリセット

↑敵本隊と第1部隊の合計兵力が792だから、792×残り日数÷30が敵の食糧より大きくなるまで逃げまわらなくちゃいけない

↑ようやく目標を達成。ところが、ふと思った。ここで兵の少ない2部隊をやっつけて敵の兵糧が切れるのを待ったのでは、こちらの兵糧もほとんど残らないのでは……!?

↑商業を999にして待つこと1年。しかし、いつまでたっても一揆は起きなかった。そりゃないぜ

■そりゃないぜ

戦国群雄伝

「商業を999にしたあと、民忠誠度を60未満にして一揆が起きるのを待つ——これを3〜4回くり返すと文化度が999になり、教育すると武将の能力が5上がります。××を軍師にしました。」

投稿が行方不明になってしまったので(きっと食べたのだろう)、「××」がだれだかわからないが「えっ、こんなヤツが!?」と思うようなヤツだったことは確かだ。こういう、いかにもできそうで、かつインパクトのある実名が書かれている情報には弱い。さっそく実験することにした(右の写真)。

試しているうちにどうやら前半は「文化度を999にすると」と置き換えてもいいらしいことがわかり、「5」という数字の意味にも気づいてきて「こりゃ㊦だな」と思ったのだが、決定的だったのは1年待っても一揆が起きなかったことだ。ひまネタはひまネタとわかるようにしておかないと食べられてしまうという教訓。

■採用したっていいんだけどね

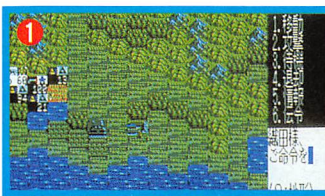
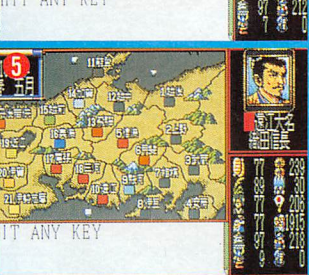
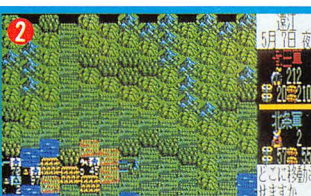
戦国群雄伝

「その1:戦闘60以上の鉄砲隊と総大将のふたりで攻めこむ。総大将は鉄砲隊の陰に隠れ、鉄砲隊は地形効果の高いところで近づいてくる敵をやっつけ、適当なところで退却——これをくり返す。

その2:大将・鉄砲隊以外は出陣しない。その状態で敵のほうが多ければ攻めてくるのでその1と同様に戦い、敵大将が城を出たら待機していた武将を出陣させて城を取る。」

シナリオ1、レベル5、信長で、その1は敵200強に150で攻めてみたが、退却したときは双方とも100の兵を失っていた。即㊦。

その2は敵200強に250で攻めこんでみたが、ちっとも敵が攻めてこない。敵の兵糧が少ないから攻めてくるハズなので、辛抱強く待つことにした。

終わってみても、やはりそんなにおいしいとは思えなかったので、鉄砲隊を使わずふつうに攻めてみると、やはりたいして変わらない結果に終わってしまい、㊦(左の写真参照)。

①4日目の夜にしてようやく敵が攻めてきたが、これは敵の兵糧がたりないからだ。②確かに鉄砲隊の威力は大きく、温存していた部隊をほとんど使わずに終わってしまった。③兵212と米265が残ったが、ふつうに戦ったのでは兵や米がこんなに残らない場合にはじめて価値があるといえるのだ。④鉄砲隊を使わず、騎馬と足軽同兵力で夜襲オンリーの場合の終盤。城主を右に左に追いまわしてしまったので、すこし時間がかかった。⑤ふつうにやっても変わらない結果になってしまった。これではおいしい作戦とはいえないだろう。

ちょいネタ伝言板

■維新の嵐

●日本全国に10か所ある名所名勝に行くと、グラフィックが出て要人の精神力が最高値になる。(by千葉県・浦安太郎)

★情報には名所名勝の位置も書いてあったのだが、これは光栄から発売されている『維新の嵐ハンドブック』(定価1860円)に載っているものを書き写したもののようなので掲載できない。各自調べるように。

mini FAN ATTACK

全体イラストマップ付き、初心者にも対応の攻略法

Schwarzschild

シュヴァルツシルト

いたれりつくせり豪華マップに、
敵に打ち勝つための必勝法。
うーん、きてます！

工画堂スタジオ
☎03-353-7724
発売中

媒体	2DD×2
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

シナリオ重視の本格ウォーシミュレーション

■シュバルツシルト銀河が舞台

巨大な渦状星雲で、誇らしげに輝く大銀河「シュヴァルツシルト」こそ、このゲームの舞台。プレイヤーは、その辺境に位置するジロ星団にある、サンクリ星国の皇太子として、混乱の宇宙を渡っていくのだ。

■コマンドとステップ数

皇太子が実行できるコマンドは下の表のとおり。命令の後ろにあるカッコのなかの数字はコマンドを実行するのに必要なステップ数。プレイヤーは、ターン（プレイヤーの番１回）ごとに20ステップの行動力を与えられ、これが０になるまでコマンドを実行できる。もちろん、使い切らないで番を終わることもできるが、残ったステップ数はつぎのターンへ持ち越せない。よく考えてコマンドを実行しよう。

■コマンド一覧

①艦隊
- 移動（３）
- 亜空間移動（３）
- 模擬演習（３）

②民事
- NT開発（２）
- SV開発（２）
- 資源売却（２）
- 資源購入（２）
- 艦船売却（３）
- 小惑星探査（５）

③外交
- 不可侵条約（４）
- 攻守同盟（５）
- 開戦準備（６）
- 星間援助（３）

④軍備
- 造船所建設（４）
- 戦艦の建造（３）
- 防衛力の強化（４）
- 配備（３）

⑤情報
※情報コマンドはステップ数に数えられない
- 各国詳細
- 権利一覧
- 各国印象
- 各国戦艦
- 惑星詳報

■パラメータ一覧

国データ

パラメータ	値の意味
保有資金	保有している全資金額
保有資源	保有している全資源量
総合資金力	ターンごとに入ってくる資金額
総合資源力	ターンごとに入ってくる資源量
ＮＴ値	宇宙戦艦建造レベル
ＳＶ値	１艦隊で保有できる最大戦艦数
惑星数	保有している惑星の数
権利数	保有している有価小惑星の数
宇宙艦隊	保有している艦隊の数
制式戦艦レベル	建造できる戦艦の種類
宇宙要塞数	保有している要塞数
主星ＰＤ値	本星の防御力
平均ＰＤ値	保有している全惑星の平均防御力

艦隊データ

パラメータ	値の意味
宇宙座標	惑星の位置
資金力	ターンごとに入ってくる資金額
資源力	ターンごとに入ってくる資源量
惑星ＰＤ値	惑星の防御力
現在造船所数	惑星にある造船所の数
建設中造船所	惑星で現在建設中の造船所の数

惑星データ

パラメータ	値の意味
艦隊規模	艦隊の戦艦数
構成戦艦	戦艦の種類
継戦能力	補給なしで行動できる時間.
艦隊能力	艦隊の戦闘能力
艦隊士気	艦隊の士気
戦闘経験	艦隊の経験値

■ゲームに入ってみると

ゲームに入ったとたんにサンクリ星国の国王が惑星ウーリィの反乱軍に暗殺されてしまう。皇太子であるプレイヤーの最初の目的は、もちろん、親のかたきでもある惑星ウーリィにいる反乱軍を鎮圧することだ。

やる気を出して国のパラメータを見ると、うーん、こいつはかなりむずかしそう。なんといっても反乱起きたての国。軍備などボロボロなのだ。

■いかにして自国を強くするか

これは急がないと危ない。話は急にアタックしはじめる。

自国の戦力を整える順序は、①小惑星探査をして有価小惑星を見つけ、資金源を確保する。②資金が増えてきたら新型宇宙戦艦研究に投資して（ＮＴ開発）ＮＴ値を上昇させる。③ＮＴ値の上昇により敵の主力艦より２〜３レベル高い戦艦を開発したらそれを量産する。４つある艦隊に均等に配置するよりも、１つか２つの艦隊に集中して配備したほうがいい。敵の艦隊より戦艦数の多い艦隊があると有利になるのだ。ＳＶ値が高ければそれだけ１艦隊に多くの戦艦を配備できるので、時期を見て、ＳＶ開発をしておこう。④戦艦の数がたまったら、今度は模擬演習をして艦隊能力を上げる。演習をするにも資金がかかるが、かなり有効な投資なのだ。

ここまでいくのに、だいたい２年（１年は７ターン）はかかると思う。アセリは禁物だ。

これが基本ゲーム画面だ！

現在の自国の状態を表示する場所。たえず変化するので、ここの数値を気にしながらプレイすべし。

戦闘のときの戦艦や、他国との交渉のときの各国元首のイラストが表示される。いずれも工画堂の総力が結集された（？）美しいものだ。

基本的な行動を命令するコマンドメニュー画面。艦隊、民事、外交、軍備、情報の５つに大別されたコマンド群をどう使うのかが問題（コマンド一覧参照）。

現ターンで使用することのできるステップ数や、現在の星暦、ターン数が表示される場所なのだ。

さまざまな情報が表示されるメッセージエリアだ。外交するときや、軍事するときに、ここに情報がでる。また、たまに命令を入力する場合もあるのだ。

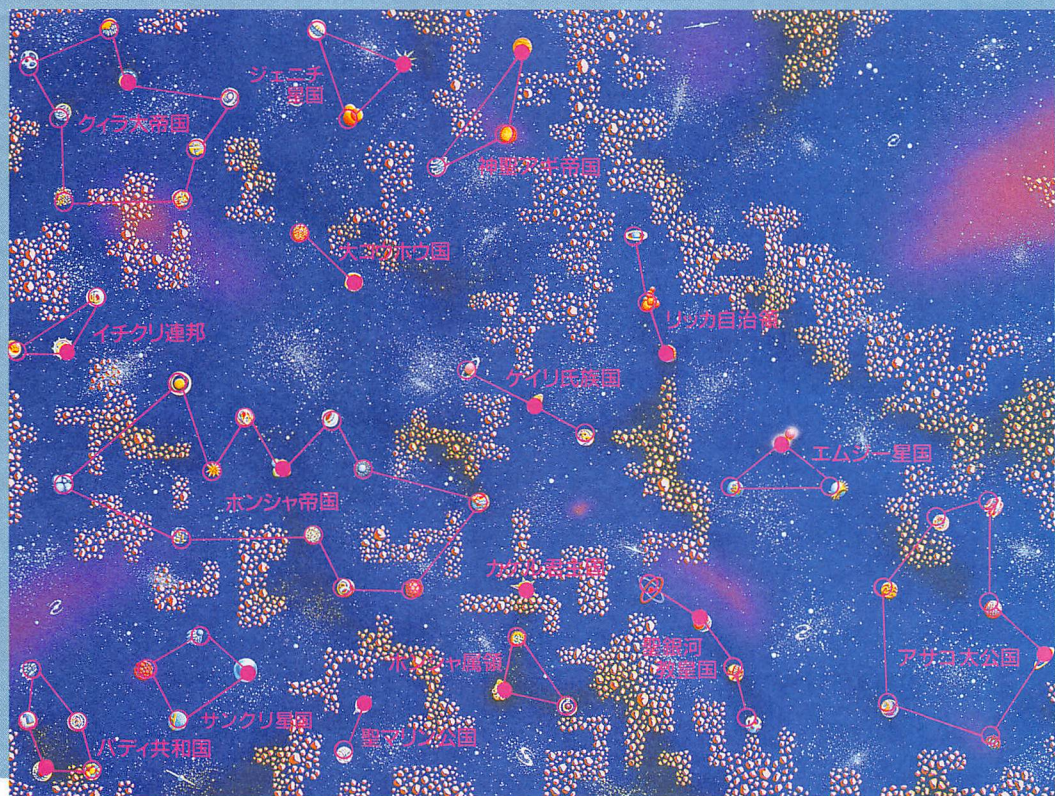
ジロ星団の全体マップが表示されるところ。赤は小惑星帯（侵入不可能）を、青は艦隊、黄色は惑星をあらわしている。

横７マス、縦７マスの範囲で表示されるスクロールマップ。選択したマスが中央にくるようにスクロールするのだ。

広大なジロ星団。キミはこの宇宙を制覇するのだ

ジロ星団の全体マップ

マップを見てもらえばわかる。ほんとうにキレイだ。ピンクの●の星はその国の主星で、線でつながっている星たちがその国の領土になるわけだ。ホンシャ帝国のようにバカでかい国もあれば、惑星1つだけの国というのもある。これを見ているだけでもおもしろいね。

プレイヤーのサンクリ星国は銀河の左下にある。惑星の数は一応4つあるけれど、実力ははっきりいって最低クラス。反乱軍はいるし、隣国は領土をねらっていたりする。かなりたいへんそうだ。

ジロ星団の16か国全紹介

登場する国は全部で16か国。数が多いので間違えないように。これを読んでしっかり勉強だ。

サンクリ星国

建国600年を迎えるジロ星団創世からの歴史ある王国。プレイヤーの国でもある。

バディ共和国

もともと宇宙海賊がつくった国。領土拡張の野心を持ち、サンクリ星国に敵対する。

聖マリン公国

代々、女王を元首にいただく小国家。信義に厚く、先王の代からサンクリ星国の友好国。

ホンシャ帝国

ジロ星団でいちばん強力な国家だが、かつての勢いはない。弱体化がうわさされている。

ホンシャ属領

もともとはホンシャ帝国に敗れ、併合された星域。独立心に富み排他性が強い。独立運動が盛んな国だ。

イチクリ連邦

ホンシャ帝国から奇跡的に無血独立した新興国。最近は軍事力を背景にした帝国の強硬な外交に苦しめられている。

大コウホウ国

ホンシャ帝国が北に対する押さえとして、成立させた衛星国。最近は帝国から離れケイリ氏族国に接近している。

ケイリ氏族国

大コウホウ国と同様の経過をたどって成立した国。代々、国王にめぐまれ発展してきた。新興国だが強力な力を持つ。

聖銀河教皇国

全銀河に信者を持つ「銀河教」の総本山。本来は領土を持たなかったが、政治的な理由により宗教国家になった。

カケル君主国

惑星テラのみという、ジロ星団最小の国家。2つの強国に囲まれているが、巧みな外交により発展し続けている。

クィラ大帝国

昔より続く軍事的に最強の国家。領土拡大をめざしホンシャ帝国と戦い、敗れたために北西部に押しこまれた。

ジェニチ星国

かつてクィラ大帝国の領土だったが、ホンシャ帝国を中心とする連合軍により解放された。科学力はいまだ未発達。

神聖アギ帝国

古くからの国家で、みごとな政治形態を持つ。最近、隣国のリッカ自治領との紛争が絶えず、開戦が近いといわれる。

リッカ自治領

独立してわずかの新興国。いまだ未熟な国であり、神聖アギ帝国に対し無謀ともいうべき外交をくり広げている。

エムジー星国

国民の大部分が銀河教の信者であり、そのため聖銀河教皇国の属国に近い。人口の70%が美しい女性である。

アサコ太公国

ジロ星団の最東部に位置する強国。場所から他国と交流が少なく、独自の文化を持つ。穏和で争いを好まない。

強大な敵に打ち勝つ！ 3つの㊙テク！

■新型宇宙戦艦の開発こそ勝利への第一歩だ

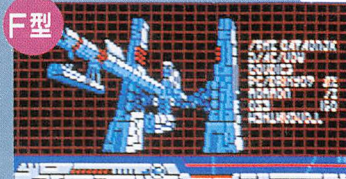
シュヴァルツシルトにおける戦争は宇宙戦艦が激突する艦隊戦だ。この艦隊戦のとき、ポイントになるのは、艦隊の規模、能力、士気、経験などいろいろあるんだけど、いちばん重要なのは戦艦のレベルだ。

戦艦のレベルには16の段階があって、2レベルごとに戦艦のグラフィックが変わる(レベルアップさせているときはこのグラフィックも楽しみになる)。自国の戦艦と敵戦艦とのレベル差が1か2くらいならともかく、レベルが3も違ったらもうお話にならない。あっというまにやられてしまう。そうならないためにも、ひたすら戦艦レベルをアップさせるのが勝利への第一歩だ。

戦艦のレベルを上げるには、民事コマンドのＮＴ開発で資金を投資する。少しずつお金をつぎこむよりも１回で多くやったほうがいい。ステップ数のムダ使いをしないためにもね。それから、艦隊能力もかなり重要。これはいったん上げておけば下がることはない。はじめのうちから投資して訓練したほうがいい。もちろん、これも資金を多く投資しておいたほうが効果が高い。きたるべき戦争に備えて一生懸命鍛えておこう。

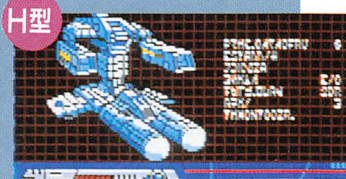
★編集部のおすすめ 宇宙戦艦ベスト5

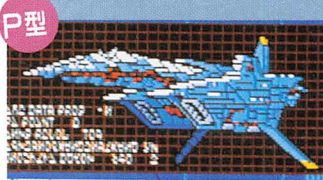
宇宙戦艦は、Ａ型からＰ型まで16種類。はじめはＡ型しか生産できないけど、ＮＴ値を上昇させていくにしたがって、より高性能の戦艦を製造できるようになる。その中で、お買い得といえる戦艦を紹介しよう。

F型

速力がＥ型の３から、４に増加。後部にも初めて攻撃力がついたし、うーんリーズナブル。序盤の主力戦艦だ

M型

速力６の速足野郎。耐久力もすごいし、実力もいままでの戦艦じゃ歯がたたないほどだ。後半までにぜひ欲しい

H型

戦いを有利にする速力が、５に増えた。これだけでもすごいのに、Ｇ型に較べて前部の攻撃力が100もアップ

P型

最強の最終型戦艦。速力８、前部の攻撃力999、耐久力999。まさに究極。生産に必要な資金、資源も……究極だ

J型

いかにも宇宙戦艦って感じのスタイル。とうぜん戦闘力もバツグン。ゲーム中盤までにこれで艦隊を編成したい

■戦闘モードで勝つ方法

このゲームの敵艦隊は頭がよくてけっこう手強い。戦ってみるとわかるのだけど、味方のいちばん弱い艦隊をねらってきたり、戦因艦隊(マス左上に黄色い猫印がついている艦隊。これをやられると負けてしまう)を集中的に攻撃してきたりする。

効果的な戦法に右のイラストのような方法がある。まず、敵艦隊の移動力を調べ、ギリギリで攻撃されない位置に味方の戦因艦隊をおとりとして配置する。敵が戦因艦隊に近づきながらも攻撃できずに止まったところへ、あらかじめ待機していた味方の艦隊を後方へまわりこませて攻撃する。後方からの攻撃がもっとも効果があるのだ。この戦法で敵の戦因艦隊を倒せたりすると楽勝なのだ。

◐あんまりかんがえずに戦うとこうなる。状況に応じた作戦を考えよう

◐敵の艦隊に攻撃されない場所に味方の艦隊を配置するのがポイント

◐敵は味方の戦因艦隊をねらいに近づいてくる。よしよしワナにかかった

◐移動して敵の後ろにまわりこむ。そしていっきに攻撃するのだ

■戦いは素速く！いっきに敵の主星を攻略する

ある国と戦争状態になると、敵の艦隊がプレイヤーの国めざして攻めてくる。そのときにどうしても対抗上、敵の艦隊を攻撃しがちだ。でも、そうするとたんに時間を浪費することにしかならない。

戦いを長引かせないためにはどうしたらいいのか。敵国を倒すのに、いくら従星を占領してもダメなのだから、ひたすら主星をだけを攻め、落とせばいいのだ。そうすれば、敵国の星をふくめたすべてが、こっちのものになる。

だから戦争を早く終わらせるためには、敵国の主星を目指して進攻するのだ。また、それと同時に敵の艦隊の進攻を遅らせる必要がある。そのために、敵のとおってくるだろうルートに艦隊を置き(基本的にいちばん近い惑星に攻めてくるのでだいたい予想できる)、敵の艦隊が入ってきたら、艦隊をすこしずつ後退するという持久戦をとればいい。そしてそのあいだに、そのほかの艦隊を敵国の主星に向かわせて占領してしまうのだ。ただし、主星の防衛は恐ろしく手強い。かなりの損害が出るだろうけれど、がんばってほしい。

◐クィラ大帝国の主星アギラに進攻するところ。大帝国の滅亡は目前だ

ジロ星団統一までの道のりは遠いのだ

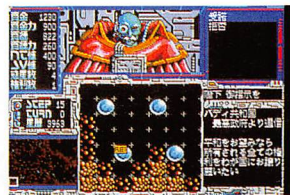
1 反乱軍ここに鎮圧する

このサンクリ星国には4つの星がある。主星パピー、従星タテオ、サワシ、そして反乱を起こしたウーリィ。もともとこの星は宇宙海賊の基地で、今回反乱を起こしたのも海賊の残党だったりする。

⊙惑星ウーリィの反乱軍にとどめを刺す これでやっと国内統一だ

初期は、艦隊の数、質ともに反乱軍に大幅に劣っているせいで、攻撃に耐えるので精一杯。それでも、なんとか時間をかせぎながら、軍備を整えていった。そして惑星ウーリィで反乱軍と決戦だ。新型のF型戦艦のおかげで敵艦隊は全滅させたがかなりの損害がでてしまった。しかたなく一時的に撤退して、再度挑戦。今度は惑星自体も取り戻した。すると、隣国の聖マリア公国からお祝いのメッセージが届いた。うーん、なんかうれしいぞ。

2 VS.バディ共和国

情報局からの報告がきた。反乱軍を背後から支援していたのはバディ共和国だというのだ。さっそく復讐を誓う。でも、あまりにも力が違いすぎるからもうすこしあとでと考えていたら、バディ共和国が我国の小惑星を譲れと脅してきた。怒って拒否すると、いきなり宣戦布告してきた。困ったので聖マリン公国に連絡して資源200で同盟を結べた。同盟を結んでいると相手同盟国が支援してくれる。これはうれしい。あとはバディ共和国艦隊と接触し、戦いになる。108ページの必勝テクを使って、楽勝、楽勝。勝った勢いで敵の主星ダミーまで侵入した。さすがは悪の帝国バディ。

⊙バディ共和国よりの通信。ずいぶん高飛車な態度じゃん。ほんと、やな奴

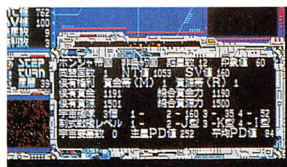
⊙聖マリン公国と同盟を結ぼうと思ったら、資源200を要求されてしまった

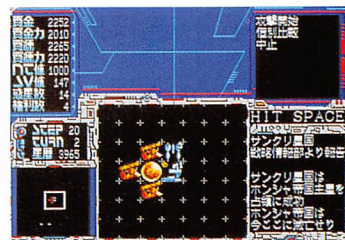
負けるとわかっていても反撃をしてきた。わざわざ玉砕することもないのに。

3 歴史は動く。ホンシャ帝国の崩壊

いきなりの宇宙地震がホンシャ帝国を襲った。これによって帝国の戦力は激減してしまった。帝国は、もはや、

⊙いきなり画面がフラッシュした。何だ?

ないも同然となった。イチクリ連邦、ケイリ氏族国が、この機会をのがしてはならぬとばかりに、宣戦布告している。同時にホンシャ属領も独立し、かってに独立星間連邦と名乗りはじめた。思案のしどころだ。よく考えて、他の国に便乗したほうが得だろうと判断し、帝国に宣戦した。最後の戦いはあっけなく終わった。さしたる損害なしにホンシャ帝国の大部分を手に入

⊙宇宙地震の起こったあとのホンシャ帝国の状況。艦隊の惨状に注目。

れたのだ。こうして我がサンクリ星国は、ジロ星団第一の大国となるにいたった。

⊙ホンシャ帝国ついに滅亡! いくら巨大な国家であっても、滅びのときは来る。歴史の女神は、あまりにも無情だ……

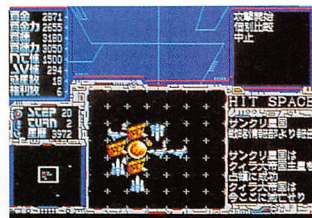
4 独立星間連邦との戦い

聖マリン公国から急に通信が入った。迷惑をかけないために、同盟を破棄するというのだ。どうしてだろうかと不思議に思う。しばらく黙って見ていると、聖マリン公国が独立星間連邦(もとホンシャ属領)と戦いをはじめていた。戦力は圧倒的で、聖マリン公国はほんの数ターンで滅ぼされてしまった。先に友好度の高いカケル君主国と同盟を結んで、敵討ちとばかりに宣戦布告した。結局、戦いはほとんどカケル君主国まかせになってしまったが、それでも勝ちは勝ち。やっぱりうれしいものなのだ。

⊙もとホンシャ属領、独立して今は独立星間連邦と名乗っている

⊙独立星間連邦を後ろからあやつってるらしい聖銀河教皇国の元首。腹黒そうだな

5 迫りくる脅威、クィラ大帝国

銀河が平穏になったと思ったら、クィラ大帝国の動きが不穏になってきたとの報告。あわててイチクリ連邦と不戦条約を結んだ。イチクリ連邦はクィラ大帝国と同盟を結んでいるけれど、不戦条約を結んでおけば攻められることはない。とりあえずひと安心。だが、つぎのターンになり、クィラ大帝国が宣戦布告してきた。戦いを早期に終わらせるつもりだったのだが敵も手強く、一進一退が続いた。だが、我が艦隊が敵の主星にたどり着き、占領しておしまい。ついでに不戦同盟の期限の切れたイチクリ連邦も占領した。こうして、サンクリ星国は銀河の覇者となった。でも、喜びは長くは続かなかった。銀河辺境で異変が起こったとの知らせが来た。この最後の謎はキミ自身で解いてほしい……。

⊙ついにクィラ大帝国を滅ぼしたぞ。これでサンクリ星国に敵はいない

かわりだねシミュレーションを前半だけ攻略

アウトロー水滸伝

マイクロネット
☎011-561-1370
発売中

いろんな要素がつまった『アウトロー水滸伝』のシーン1、2を徹底攻略。

媒体	2DD×2 ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円

今回はシーン1とシーン2の攻略だ!!

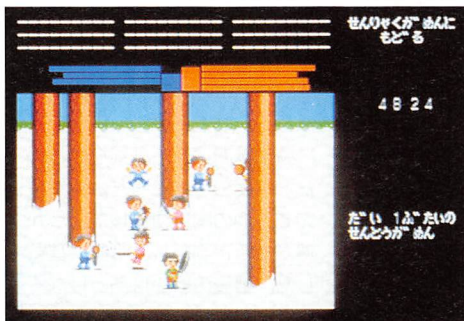
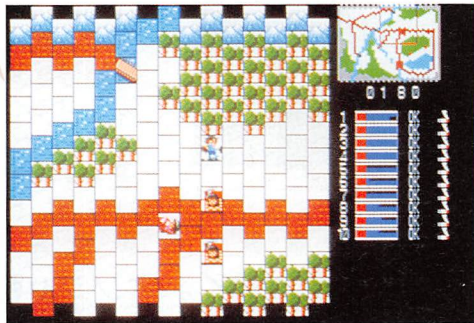
ここは、ド田舎「A村」。いつものように変わらぬ朝を迎え、いつもと変わるはずのない日常がはじまるはずだった……。しかしその平和なはずの「A村」に嵐が訪れようとしていた。そう、100年も昔から仲の悪かった隣村の「B村」がケンカを売ってきたのであった……。

ド田舎にある村どうしの抗争というかなりブッとんだストーリー。そしてSLGとは切っても切れない関係にあるはずのめんどうな設定などもない。さらに、敵も味方もいつでもどこでもリアルタイムで動いているため、アクション性が高い。という、チョット風変わりなリアルタイムSLGがこの『アウトロー水滸伝』だ。

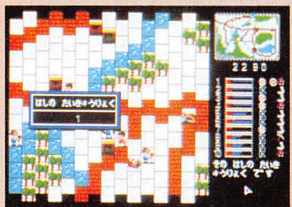
このゲームは全部で4つのシーンからなりたっている。シーン1は、B村からプレイヤーの村(A村)を守るために川にかかってる3つの橋を破壊してしまうのが目的。シーン2は、B町をそそのかしていたC町へ抜けるための古い炭鉱での攻防戦。シーン3はC町のデパートを目指し、そして最後のシーンは、C町の要塞デパートの中にいるこの一連の抗争の黒幕を倒すという燃えるストーリーなのだ。全体を大きくわけると破壊工作を前提としたステージと、自分の部隊を敵の陣地へ突入することが目的の2つにわけることができる。そこで今回はスタンダードなシーン1とシーン2の攻略をする。この2つのシーンは後半の2つのシーンを攻略するときにも応用できるので、参考になると思う。

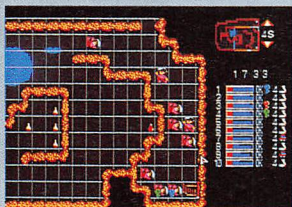
最後に、このゲームは、敵の動きを把握しつつ、味方の10部隊の管理をリアルタイムにしなければならないのでかなりパニックになりやすいと思う。しかしあせってはダメ。おちついてよく考えればかならず道は開けるはずだ。がんばって攻略してほしい。

↑B村の襲撃から守るため村長を先頭に戦いの準備が整えられる。村長が手にしているのは全長2mの「バトルフライパン」だ

これが、ゲーム進行の中心のマップ画面だ。プレイヤーはピンクの部隊。B村は水色の部隊だ。右上にあるのが全体のマップ。その下にあるのが各部隊の体力などを表すグラフだ。移動からトラップを仕掛けるところまですべてHEX画面でおこなわれる。

HEX画面上で敵の部隊と重なると、戦闘画面にするかそのままのHEX画面かを選択するようになる。戦闘画面を選べばこの画面にかわる。いちばん手前にいる緑色の服を着ているのが村長。「バトルフライパン」の威力は絶大だ。

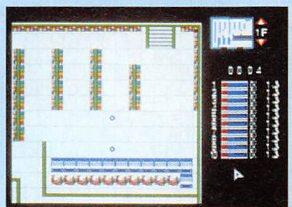
シーン1

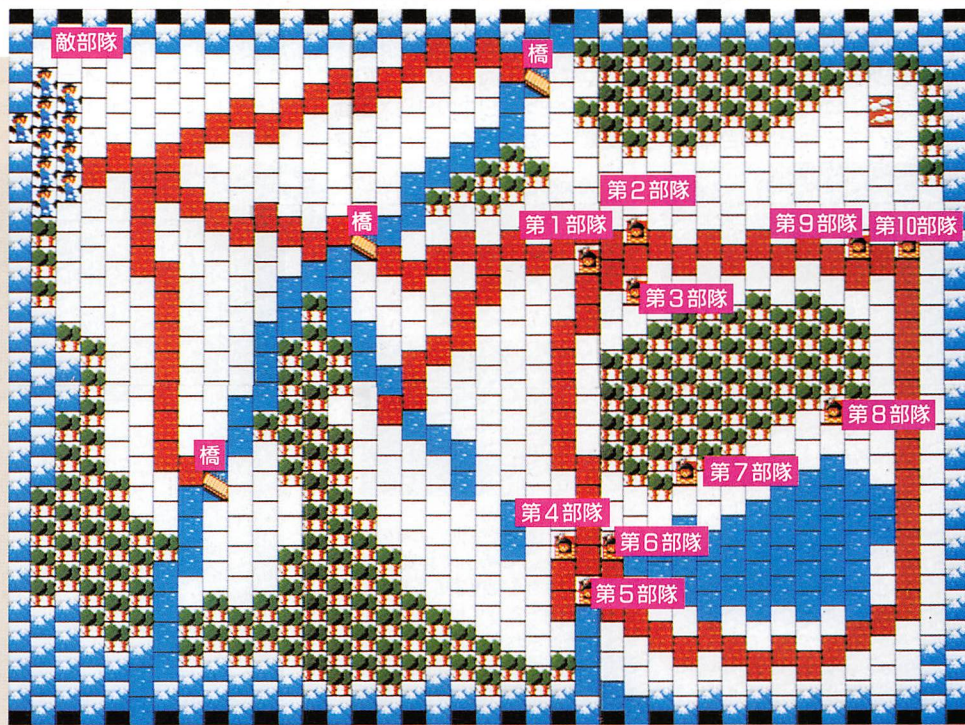
川にかかっている3つの橋をすべて破壊するのが目的。家をすべて破壊されたらゲームオーバーになってしまう。1つの家を死守して、後は忍耐で橋を壊すのだ。すばやいカーソルさばきが決めてだ。

シーン2

C町につながっている古い炭鉱が舞台。9階層のマップからなっていて1部隊でもいいから9階の左上の階段にたどりつけばOK! 4種類のカギを持った部隊を守りぬかなければならないのだ。

シーン3

C町にある要塞デパートに1部隊でも到着すればクリア。要塞デパートのまわりはトラップの嵐でかなり難航するところだ。自分の部隊がビルに近づくと敵はまわりこんでくることを覚えておこう。

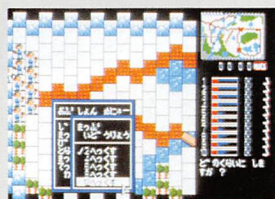
シーン4

最終シーンはC町の要塞デパートの中。9階にいる黒幕のところまで行くのだ。ここでは攻撃することよりも、自分の体力を温存させることを最優先させよう。マップは、シーン2より複雑だぞ!

シーン1の部隊の動かしかた教えます!!

ステージ1のゲームクリア条件は川にかかっている3つの橋を壊すことだ。味方の家がすべて破壊されるとゲームオーバーだ。作戦としては家を1つだけ死守する。そして橋は1つずつ確実に壊していき、敵に橋を渡らせないようにすることだ。まず、自分の部隊の構成から考えなければならない。第1部隊は、バトルフライパンを持つ村長の部隊だ。この部隊が1番強い。第1部隊の役目は、自分の家で待機して橋を渡ってきた敵を倒すことだ。第2部隊から第4部隊は戦闘部隊。1つの橋に1部隊という感じで敵に橋を渡らせないよう橋の向こう側を陣取る。敵はだいたい2つの橋にかたまる傾向があるので、敵の動きに合わせて臨機応変に使いわけなければならない。第5部隊から第7部隊はトラップ部隊。第5部隊と第6部隊は自分の家の周囲にトラップを仕掛けられるだけ仕掛けておいて敵がくるまで家で待機。敵がトラップを解除するのを防ぎ家に近づけないようにする。第5部隊と第6部隊の家は池に面していて敵が進入しにくいのでここを死守するのがいちばんベストだ。第7部隊は橋の所にトラップを仕掛けておく。第8部隊から第10部隊は橋を壊す工作部隊。さきにも述べたように敵は2つの橋にかたまる傾向があるので攻撃がいちばん手薄なところから橋を壊していこう。

攻略のための4つのポイント!!

ポイント1 まずは下準備から

ゲームをはじめるまえにやはりマップ全体のようすを把握しておき、作戦を練っておこう。カーソルの指示を正確にするためにマウスは必携アイテムだ。

ゲームスタートをしたらすぐに「タイムストップ」をかけて作戦を練ろう

マップ移動量や、ゲームスピードを自分にあったようにするのも忘れずに

ポイント2 家をかためろ!

シーン1でプレイヤーの家がすべて破壊されてしまったらゲームオーバーになってしまう。逆に考えれば1軒でも残っていればいいわけだ。第5部隊のところは池があるので守りやすい。トラップを仕掛けまくれ!

ここの場所がいちばん守りやすい。トラップで固めろ!

トラップの修復をいそいで確実に守り抜くのだ

ポイント3 橋の壊しかたは……

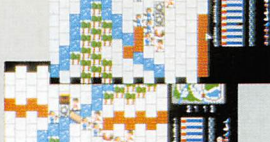
橋を壊せるのは第8部隊から第10部隊のみ。ゲーム開始直後はそれぞれ1つずつの橋を壊し、敵が攻撃をしかけてきたら手薄な橋を集中して破壊する。橋の上に人がいると作業は一時停止するから気をつけよう。

最初はひとつの橋につき1部隊で壊す

敵が来たので下の橋に移動して破壊!

最後に残った橋は3部隊で一気に破壊

ポイント4 橋の上にかたまったら

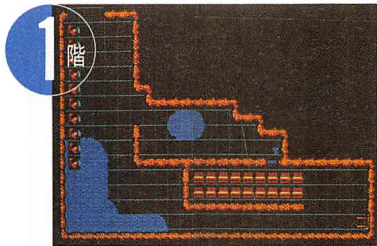
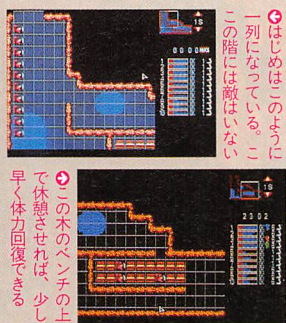
橋が1つになったら敵は橋の上にかたまってくる。敵を遠ざけるには、少しはなれたところで休憩をしていればいい。体力も回復するし、一石二鳥だ。

橋が最後の1つになったら敵はその橋の上を占拠してしまう。このようになったら、離れて休憩していればいいのだ

シーン2は階層構造だ!!

シーン2のゲームクリア条件は9階の左上の階段に部隊のいずれかが到達することだ。シーン2とシーン4には4つの色のドアがあってそれぞれの色にあったカギ(マップ上に落ちている)がないとそこは通れないようになっている。しかもこの2つのシーンは9つのHEX画面が縦につながっているという業界初の立体高層マップになっているのだ。カギを4つ敵に取られてしまうとゲームオーバーになってしまうので第1部隊から第4部隊にカギを持たせるようにしよう。作戦としては、カギを持っていない部隊を犠牲にしてカギを持っている部隊を守る。そして、各階に出てくる敵キャラは確実に倒しておこう。

1階

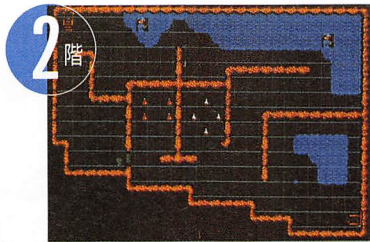
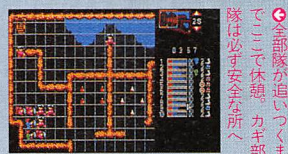
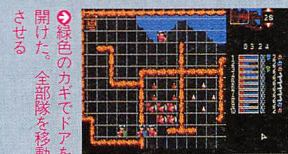
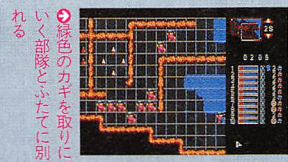
➲はじめはこのように一列になっている。この階には敵はいない

➲この木のベンチの上で休憩させれば、少し早く体力回復できる

ここがゲームスタート地点。まずゲームを始めるまえにタイムストップをかけて全体の様子をつかんでおくことが大切だ。とくに2階の地形をよく覚えておこう。ここは9階あるマップのなかで唯一敵がでてこない安全地帯なので別に戦略を考える必要はない。青色のカギが手に入るので第1部隊から第4部隊のいずれか(以下、カギ部隊)に持たせておこう。カギを取ったら全部隊の最後尾について2階へ向かう。画面の中央にあるのは「ベンチ」だ。この上で休憩をすると早く体力を回復することができる。戦闘で負けてしまったらここまで飛ばされしまうので、いそいで回復したいときは活用しよう。右下にある茶色の段々が上に登る階段だ。

2階

➲緑色のカギを取りにいく部隊とふたてに別れる

➲ザコ部隊に戦わせてカギ部隊はひたすら緑色のカギを求める……

➲緑色のカギでドアを開けた。全部隊を移動させる

➲全部隊が追いつくまでここで休憩。カギ部隊は必ず安全な所へ

ここでは緑色のカギが手に入る。だがマップをよく見てもらえればわかるのだがグルッとまわってこなければならない。カギを手に入れる部隊以外は緑色のドアのところで待機しておく。カギ部隊を1部隊とそれ以外の部隊(以下、ザコ部隊)の1部隊のあわせて2部隊で緑色のカギを手に入れにいくようにする。最低でも2回は攻撃にあうのでザコ部隊を特攻させて戦っている最中にすばやく緑色のカギを取りに行く作戦だ。ザコ部隊が負けて1階に飛ばされているあいだは体力を回復させておこう。そのときは必ずカギ部隊を中心にしてまわりをザコ部隊で囲むようにしよう。画面の中央にある赤色の三角形を取ると体力が全回復する。白色のほうは半分くらい回復する。数に限りがあるので、むやみに取らないほうがいい。後半のために取っておこう。

8階

➲8階にはカギ部隊が最初に到着する。すぐに回復剤のところへ

➲7階でやられたザコ部隊はただいま5階を移動中

➲全員そろったので移動する。黄色のカギ部隊を先頭に

➲あと一階でシーン2もクリアだ。ここで完全回復させておこう

あと少しで最上階だ。気合をいれなおして戦い抜こう。まず問題となるところは、この階に着いてすぐのころは7階の黄色のカギのところで結構ザコ部隊が減っているときがあるということだ。8階まで上がってくるのにかなり時間がかかるのでザコ部隊が到着するまでは、階段近くにある体力回復剤のところを陣取っておこう。この階は黄色のドアがあるだけで、マップ自体もあまり複雑ではなくあまり難しい面ということもないので以上のことに気をつけてさえいれば大丈夫。

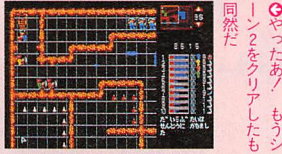
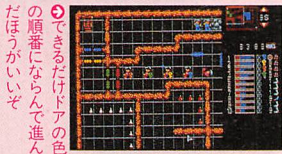
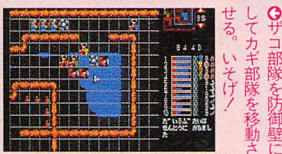
9階

➲このようにザコ部隊をここに詰めてしまい敵が出ないようにする

➲ザコ部隊を防御壁にしてカギ部隊を移動させる。いそげ!

➲できるだけドアの色の順番にならんで進んだほうがいいぞ

➲やったあ! もうシーン2をクリアしたも同然だ

さて最終面だ(といってもまだシーン2だけど……)。ここまでくるのにどれだけ時間がかかったのだろうか、9階建てのマップはダテではないのだ。そんでもってここの攻略法なんだけれど、じつはいままでとあまり変わらないのである。基本が大切ってことだ。まずここは左上のほうに4部隊。中央右の青色のところに4部隊敵が隠れている。左上の敵の対処だが、これはかんたん。出口が1つしかないのでザコ部隊を2部隊ここの出口のあたりに突入させて封鎖すればOK! あとの敵は残りのザコ部隊で敵に特攻して戦っているすきにカギ部隊をサササッとゴキブリのように移動させ4つあるドアへ向かわせる。1部隊でも左上の階段に到達することができればゲームクリアなのでザコ部隊は敵の足を止めることだけに専念しよう。もう負けて1階へ飛ばされてもここまで連れてこなくてもいいのだ(うれしい)。ドアを開けたカギ部隊も、敵の進入を防ぐために盾になって戦う。シーン2のクリアはちかい! といって油断してはならない。シーン2はこのゲームのやっと折り返し地点。3、4シーンも気をひきしめて。

3階

ここで問題となってくるのは緑色のドアが２つ。しかも、１部隊しか通れない細い通路のようになっている。緑のカギ部隊を先頭にこの通路を移動させるのだが一気に突っ走ってはいけない。白色の体力回復剤のところで停止して敵がくるのを待つ。敵はドアを無視して移動することができるのだ。第１部隊から第４部隊は体力がＭＡＸのときは１回の戦闘で負けることはまずないので安心して戦闘できる。緑色の部隊が戦闘を終了したらすぐに階段あたりを陣取って体力が回復するのを待とう。

➲緑色のカギ部隊が通れるようにザコ部隊を移動させる

➲ここで敵がくるのを待ち伏せする。敵はドアを無視できるのだ

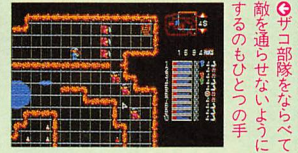
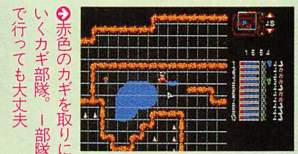
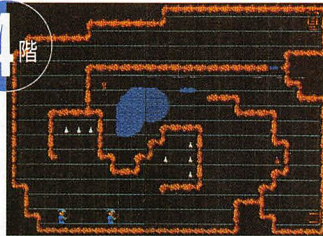
➲敵を倒したあと、すぐにここまで移動する。敵の動きに注意

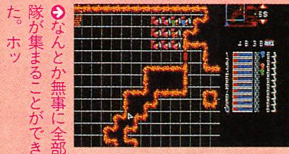
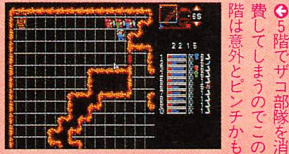
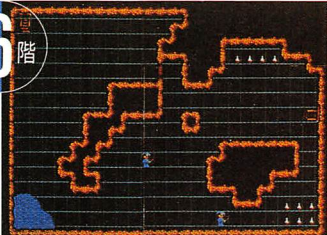
➲休憩をする場合はこのように壁にカギ部隊をよせておこう

4階

➲赤色のカギを取りにいくカギ部隊。１部隊で行っても大丈夫

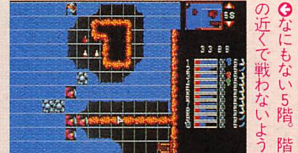
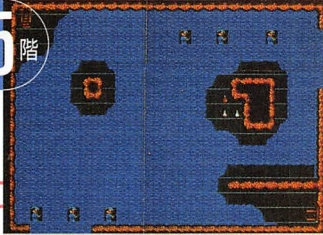
➲ザコ部隊をならべて敵を通らせないようにするのもひとつの手

➲このように入り口が狭いので安全に休憩できるのだ

ここでポイントとなるのは離れたところにポツンとある赤色のカギ。といいたいところだがこのカギは意外とかんたんに手に入るのだ。というのもこの赤色のカギを守っている敵が近くにいないからだ。マップを見るとわかるようにここは敵の侵入を防ぎやすい構造になっている。しかも移動距離が短いのでカギ部隊は一気に画面下の階段まで走って、休憩をすることができるのだ。ここで、しっかりと休憩して体力を回復させておくことは、のちのちのためにもたいせつだ。つぎは、シーン２ではなかなかの難関である５階だ。シーン２でのあせりは禁物。

6階

意外と大変なのはこの階かもしれない。５階でほとんどのザコ部隊を使いきってしまうからだ。全ザコ部隊がこの階まであがるまで絶対にカギを敵にうばわせてはいけない。もし戦闘に負けてカギを奪われてしまうと敵の移動速度は速くなり、しかもどんどん９階まで走っていってしまうのだ。

➲５階でザコ部隊を消費してしまうのでこの階は意外とピンチかも

➲なんとか無事に全部隊が集まることができた。ホッ

5階

シーン２最大の難関がここ５階。敵をさえぎるものがないのだ。ここはカギ部隊のことだけを考えて移動させよう。まずザコ部隊を前面に出して特攻させる。ここで気をつけなければならないことはできるだけ４階から５階に上がってくる階段のそばでは戦闘をしないということだ。ルートとしては画面下にそって左の方へ行き、突き当たったら左上の階段めざして一直線に走るというものと、中央突破をしていっきに左上の階段をめざすという２とおりがある。どちらの場合もほとんどのザコ部隊は残らないので６階への階段までたどりついたらさっさと上にあがってしまおう。中央突破をするときは画面右の回復剤をうまく使えばザコ部隊も少しは生き残ることができるだろう。この階より上の階で戦闘に負けてしまった場合もやはりここがいちばんいやなところだ。このシーン２全般にいえることだが、各階にいる敵は必ず倒し、色のドアはすべて開けておかなければならない。この２つのことをやっておけば、１階までもどされてしまったザコ部隊がカギ部隊を追いかけるときに敵と遭遇することがなくなるからだ。

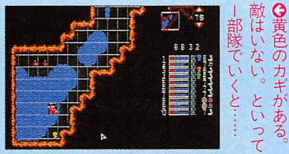
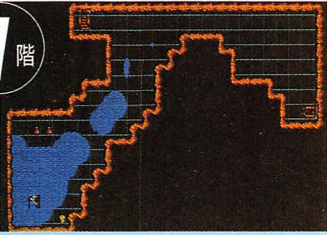
➲なにもない５階。階段の近くで戦わないように

➲ここも例によって例のごとくザコ部隊を特攻！

➲画面の下の壁ぎわを通っていく方法と……

➲中央突破する方法がある。ここの階は難しい

➲カギ部隊が戦闘した場合はこの体力回復剤を

7階

シーン２の２番目の難関はここ７階。左下に黄色のカギがあるのだがそれを取るのがひと苦労なのだ。マップをみると敵はいないのだが、カギの近くまでいくと敵が待ってましたといわんばかりにあらわれてカギ部隊を囲んでしまうのである。左上にある体力回復剤をうまくつかうことと、全ザコ部隊をひき連れていけば大丈夫だろう。そしてカギを持っている部隊は階段のところで待機させ、万が一敵に黄色のカギをとられてしまっても上の階に行かせないようにしておくぐらいの用心が必要だ。

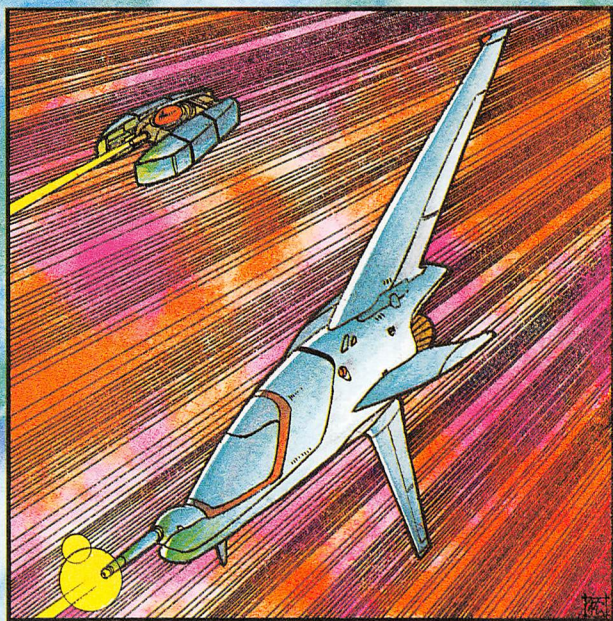
➲黄色のカギがある。敵はいない。といって１部隊でいくと……

➲ぼこぼこ現れる敵、敵、敵。かならず全ザコ部隊をひき連れよう

➲左上の体力回復剤をうまく使えば切り抜けやすくなる

第10回 ゲームの深層に潜む宝物を探し出せ！

記憶のラビリンス

グラディウスからマンボウへ

オジサンにもできるシューティング

編集部にH氏という人がいる。この手の編集部には珍しく高齢で、といっている当人もかなりの高齢ではあるが、とにかく高齢の人がいて、普段はストラテジーやファンダムのページをやっている人で、普通シューティングなんかはやらない人なのだ。間違ってもやらない。どちらかというと『銀河』など思考型のソフトをじっくりやるタイプだ。ちなみに麻雀も、どんな局面でもじっくり考えるほうで、切るのが遅い！ となじられるケースもある。そのH氏が、である。そのH氏が『スペース・マンボウ』をコンティニューなしでクリアしたのだ。それはもう、長年の鍛錬の末、という感じで一時期は1日中マンボウしていた。1日中どころではなく、2日間続けてということもあった。それが何日も続いた。とどのつまりが2週間以上ぶっつづけでマンボウしていた。編集部にいるときはほとんど常にマンボウしていたのだ。その挙げ句に「コンティニューなしで7面クリア」という金字塔を打ち立てたのだ。まさに青天の霹靂。はっきり驚いた。君達からするとお父さんのような年の人が『スペース・マンボウ』をクリアしたのだ。お父さんがもしマンボウをクリアしたら「あっと」驚くはずだ。その驚きを想像してほしい。もちろん、彼だって昔は『グラディウス』なんかを、プレイしていたのだ。だが、その後にきた『グラディウス2』『沙羅曼蛇』、あるいは『パロディウス』などの高齢者をしりぞける、というか排斥するというか、とにかく1面でめげるような作品ばかりだったので、すっかりシューティングに縁がなくなってしまったのだ。これは悲しいことである。人生からシューティングという言葉が失われてしまうのである。失うこと自体、悪いことばかりではないが、やはり寂しいことではある。ある程度の年齢になると音楽の趣味が変わって、たとえば高校生のころに聴いていたロックなどをちっとも聴かなくなってしまうようなもので、これは自分から離れていってしまうケースなのだが、失うことには変わりなく、それはそういう音楽を楽しめるなにかが自分の中で死んでしまったということなのだ。あるとき、突然自分のなかになくなってしまったものに気づいてむなしさにとらわれてしまう、ということが人生にはあるものなのだ。そして、人が失ってもっとも悲しいのは……などと考えることになる。

うっ！

不徹底検証

これが、グラディウスとマンボウの比較的大きな差だった！

『グラディウス』はオプションが前しか撃てなかったが、『スペース・マンボウ』では上にも下にも後ろにも撃てる。オプションの弾の出る方向をBボタンでコントロールできるのだ。これはコナミのゲームとしては初めて。それを知らなかった、というかBボタンはミサイルだと思いこんでBまで連射にしていた。結果はオプションがくるくるまわってしまう。このオプションのコントロールがこの『スペース・マンボウ』では最大のポイントといっていい。忙しいのだ！

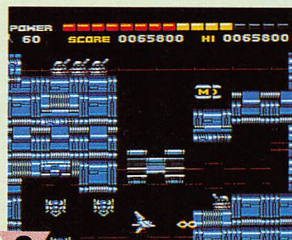
前しか撃てないけどいくつもぶらさがっていた

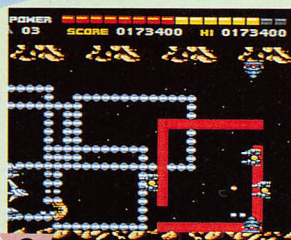
各方向に撃てるが最大2つしかつけられない

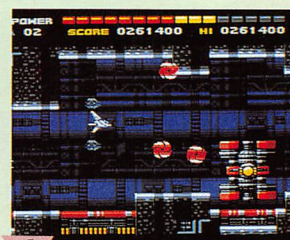
STAGE

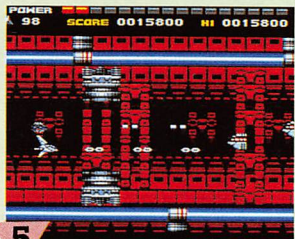
スペマンの世界を5秒間で一望する!!

1 STAGE

バランスのいいマンボウの中でも超絶のおもしろさを誇る１ステージ。地上から飛び立つデストロイヤーIIの対処法が性格を反映する。

2 STAGE

縦に降りていくところが、最大のスリルを呼ぶ2ステージ。うまくなることのよろこびが味わえる最初の場所だ。ボスがちと情けない。

3 STAGE

３ステージに移った瞬間、スピードが急に遅くなって、タイミングを狂わせる。ボックスをかく変なやつがうっとうしい。

4 STAGE

敵をやっつける場所まで考えないと自分で道をふさぐことにもなりかねない４ステージ。壁を意識しつつすばやく動くのが肝要。

5 STAGE

超高速スクロールで個性的な５ステージ。こんなのクリアできるのかな？と思わせるが、これができてしまうんだよな。

6 STAGE

なにやら神殿風なバックの６ステージ。斜め後方スクロールという異様なパターンが出現。風車風の触手は見かけだおしだ。

7 STAGE前半

敵の攻撃もシレツを極める７ステージ前半。ただ、わりとオーソドックスなので、集中さえしていれば何の問題もない。

7 STAGE後半

７ステージ後半はマンボウの吐き出すレーザーが見もの。味方すらやっつけてしまう、という大胆さには驚きを禁じえないものがある。

ところで『スペース・マンボウ』である。シューティングなのである。シューティングの楽しさとは何か。それは敵の弾をよけることである。もちろん敵をやっつけるのも楽しいが、そんなものは降りしきる敵弾をよける、あるいはよけまくる、あるいはよけ続けることの、あるいはよけることに関連するいろいろなことの楽しさとは較ぶべきもない。当たり前だ、といわれそうだが、意味が違う。いや、一緒なのかもしれないが誰もこんなに深くはそう思ってはいないだろう、という自信がある。よけてなぜうれしいかというと、それはよけられる自分がうれしいのだ。といって、簡単によけることができすぎてもおもしろくない。そう簡単にはよけられないものを自分はよけ続けている、という自覚が深い自己満足につながるのだ。決して高級なよろこびではないが、自己満足あるいは、自己愛、ナルシシズムほど人間をよろこばせるものはないのだ。ほとんど究極のよろこびといってもいいかもしれない。シューティングゲームをしている友達の顔を観察してみるといい。がんがんやられているうちはそうでもないが、１面2面とノーミスでクリアしていくにつれて、その人の顔に放心状態と内からこみ上げてくるよろこびがないまぜになった一種の法悦とでもいえそうな表情が浮かぶはずである。こうなるともう催眠状態に近いものがある。こういう催眠状態に入るともうほとんど無敵になる。だいたいシューティングで敵の弾に当たってしまうのは集中力がない場合、あるいはなくなってしまう場合なのだが、こういうときは特別に集中力を保とうと努力しないにもかかわらず、完ぺきな集中力が身についてしまうのである。川上哲治は全盛時「ボールが止まって」見えたというが、あるいは落合博満はボールの回転が見えるというが、そんな感じで敵の弾が止まって見えたり、その後の進路まで見渡せてしまう。もう現実との接点はなくなっている。そんなときふっと意識が現実に戻るといきなり何でもない壁かなんかにぶつかってしまう。これはショックだ。

『スペース・マンボウ』がいいのは、シューティングがさほどうまくない人でも、この味が味わえるところにある。バランスが絶妙といってしまえばそれまでだが、問題はそんなところにはない。要はシューティングに対して2つのアプローチが存在するということだ。一方は敵の出てくる順番から、アイテムの出現のタイミングまですっかりパターンを覚えてしまい、自分なりの攻略法を編み出してうまくなるタイプ。もう一方はいつも初めてのようにひとつひとつの弾に驚き、恐れおののきながら敵を撃破していくタイプ。いうまでもなくシューティングが得意という人は例外なく前者で、後者はたいていへたくそである。そして高齢者にこういうのが多い。ここで高齢者というのは、誤解を避けるためにいっておくと、十代から20代前半以上の人すべてを指している。ゲーム人口の中での相対的な高齢者という意味だ。だが、シューティングの醍醐味は、このいきあたりばったりの破れかぶれ的な突進が心地よいのだ。ここであれが出てくるからここに移動して、とかチマチマやってられっかい、てなもんである。これでうまくクリアしているときの快感は筆舌に尽くしがたい。先ほどの恍惚状態に入れるのはこういうとき。マンボウはそのための格好の素材なのだ。

とにかくいろんな楽しみ方ができるところがいいね。

ゲーム十字軍 Game Crusaders

今月のウリ

●ゲームのぞき穴
ファミスタ／銀河英雄伝説／アレスタ2／サーク／ファイアーホーク／ウィザードリィII／イースIIIなど。

●通り抜けできます
アレスタ2を敵キャラで攻略するボス&小ボス図鑑。

●そのほか
ファイナルファンタジー町マップ／桃色図鑑・グラムキャッツ／激ペナ2大会〈全国版〉

ゲームのぞき穴

ともだち

ファミスタ

敵チームのいやな選手を交代してしまうテク

コンピュータと対戦中にタイムをかける。それから〔SHIFT〕を押すと、敵の選手を自由に交代することができる。

（埼玉県／塚本正和・16歳）

↑わたなべはいやなので交代するのだ

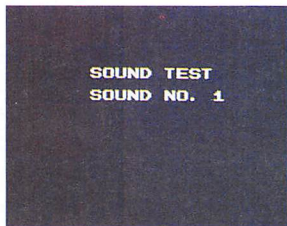
↑ピッチャーいしいしに交代。かわいそうだけど、プロの洗礼を浴びてこい

サウンド&ボイスモードで2倍に楽しむ技だ

タイトル画面のとき、〔SELECT〕を押しながらペナントレースモードを選択して、スペースを押すとサウンド&ボイスモードになる。

（福岡県／ハニワの友達・16歳）

☆No.1から13までがサウンドモード、No.14から30までがボイスモードなんだな。カーソルキーの左右で順番に音が変わっていくのだ。

SOUND TEST
SOUND NO. 1

↑聞かしてあげたいほど美しい音楽と声。画面だけで楽しんでね（笑）

ペナントレースでガイアンツ・リーグを作る

ペナントレースでコンティニューし、〔ESC〕でタイトルに戻る。これを繰り返すと、6チームがガイアンツになります。

（熊本県／友田憲宏・16歳）

↑全部のチームがガイアンツ

←ガイアンツのピッチャーが投げ、ガイアンツのバッターが打つ

今月のプレゼント

ゲームはファミスタの友田繁宏。テレカは塚本正和、ハニワの友達、仁村亮太郎、レイ・ワイゼンの息子、うなぎ恋し、岡本陽一、美伊兄とイラスト採用者全員に（敬称略）。

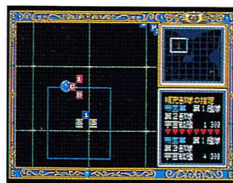
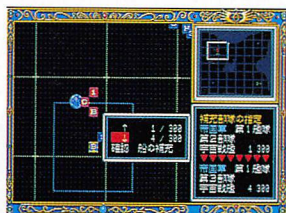
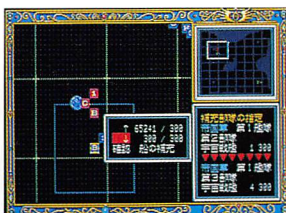
イラスト　中野カンフー！
オブジェ　堀川浩司

激ペナ2〜ペナントレースで同率優勝でも胴上げされる方法は〜 ペナントレースを2人でするとき、自分のチームを1番はじめに登録しておく。すると、ほかのチームと同率優勝になっても、胴上げされるのは、1番に登録された自分のチームなのだ。(愛知県／野田準一・？歳)

銀河英雄伝説

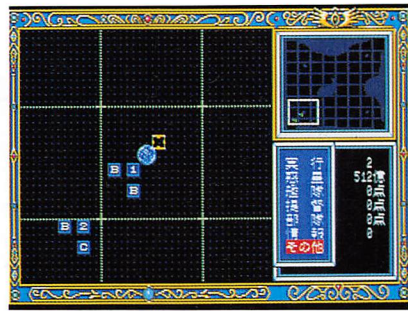
1艦隊の数が約65000になる無敵の裏技だ!

銀河英雄伝説で1つの艦隊の数が65000以上になる方法を見つけました。その方法は、まず同じ種類の艦隊2つの合計を10未満にします。そして、その艦隊同士で補充を行います。すると、補充した艦隊の数が約65000に、もう一方の艦隊の数も最大艦隊数になってます。

(岐阜県/二村亮太郎・16歳)

一方的にやられてもがまんがまん。あとで見てろよ

たして10隻にも満たなくなるまで、やられる。そうしておいて、少ない艦隊同士で補充し合うのだ

ほら見て見て! 最高でも300隻のはずなのにこの数。これでヤンもアッテンボローもいちころだ

とても便利な自動プレイでらくちんだーの技

この技はすごくかんたん。まず、〔STOP〕を押すと、画面がフラッシュする。そして、コマンドで〔その他〕を選択する。すると見慣れない〔自動〕というコマンドがある。それを選ぶと数字がいくつかでてくるが、これは自動プレイのターン数を選択するコマンド。ここで好きな長さのターン数を選ぶ。これで、設定したターン数だけ自動プレイしてくれる。☆この情報、じつはボーステックさんからの提供だったりするのだ。なにかをしながらゲームをしたいときに便利な技といえそうだ。ながら族(死語)用かな。

〔STOP〕を押し、〔その他〕のコマンドを選ぶ

〔終了〕コマンドの下に〔自動〕コマンドが現れるのだ

1ターンから32ターンまでの長さがある。好きなのを選ぶ

新コーナー タイトル未定

ものを書く会・これわれたMSXを持っている友達の家に遊びに行ったとき、おもしろ半分にSET PASSWORDのステートメントを使ってパスワードをめちゃくちゃにしておいた。翌日、友達はMSXがこわれてしまったと思い、メーカーに修理してもらったそうだ。ゲームにしか使ったことがなく、BASICの文法書すら読むことができない友達も情けないが、メーカーの人はいったいどうやってこれわれてもいないMSXを直したのだろうか……不思議だ。(群馬県／中川望・16歳)☆パスワードを忘れてしまったときにはMSXのSRAM用の電池を抜いてしまえば、初期状態に戻るのでパスワードを打ちこまずに起動できます。

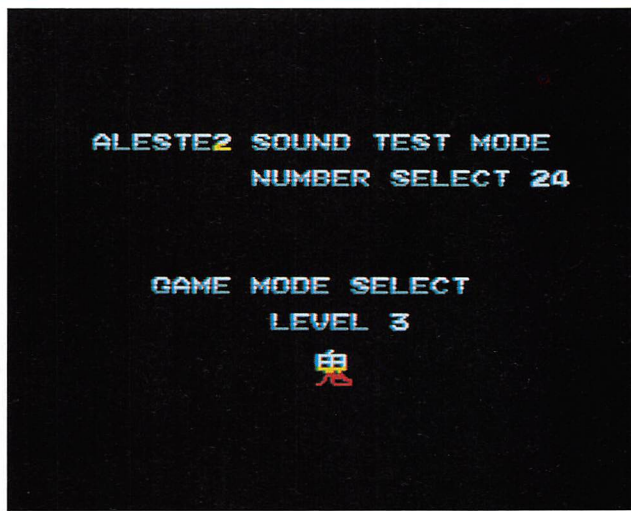
アレスタ2

ミュージック&難易度設定モードを発見した

ディスクをたちあげるとき、〔SELECT〕を押したまま立ちあげよう。すると、ミュージックセレクトと難易度設定モードになる。この画面で難易度が決められ、好きなBGMも聞けるぞ。難易度は人、神、鬼と3段階あり、じょじょに難しくなっていく。ミュージックは24曲。設定を終えて、ゲームを始めたいときは曲のセレクトナンバーを0にして、〔SHIFT〕を押せばOKだ。

もうひとつ、ゲーム中に〔STOP〕を押して、ポーズをかける。そのときにカーソルの左右で1から10まで自機のスピードを調節できるんだ。数字が大きいほど、スピードは速いぞ。

(岐阜県／レイ・ワイゼンの息子・16歳)

〔STOP〕を押すと自機のスピードが変えられる

これがウワサの設定モード。画面中央下に鬼と表示されているが、このモードにするととても難しいぞ

サーク

やっぱりあったぞボツグラフィックモードだぞ

やっと終わってほっとしていたらウル技を見つけました。エンディングが終わってしばらくするとボツグラフィックのコーナーが始まります。

(埼玉県／うなぎ恋し・19歳)

なかなかボツにしては質が高いと思います。BGMもぬけてていいですな

ファイアーホーク

毎度おなじみのミュージックモードの登場だ

タイトルでシステムのコマンドを選び、ミュージックモードにしたあと、ミッション1〜9の曲を演奏中に〔SELECT〕を押すと、ボスの曲になる。

(鳥取県／岡本陽一・16歳)

ミッション1〜9までの曲を演奏している間に〔SELECT〕を押すのだ

Q… 「死体置き場で夕食を」のエンディングで「オマケをいれました」というメッセージが……オマケとは？(神奈川県／よこはまの瀬川・？歳)

A… このオマケの正体は! じつはミュージックモードだったんです。エンディングを見たあと、ゲーム開始メニューのいちばん下のところを見てみると「6：ファイルF 回想録の章」というのがあります。これを選択するとゲームで使われた音楽を聞くことができるのです。

ちょっとのぞき穴 ウィザードリィII～下の技の補足説明～　下の本文には書ききれなかったのですが、Iで使ったアイテムがIIでどのように変化するかいくつか例をあげてみたいと思います。Key of BRONZE→WINTER MITTENS/Key of SILVER→MAGIC CHARMS/Key of GOLD→STAFF of LIGHT/STATUE of Bear→AMULET of COVER/STATUE of Frog→ROBE +3/BLUE RIBBON→LONG SWORD +5というように変化します。

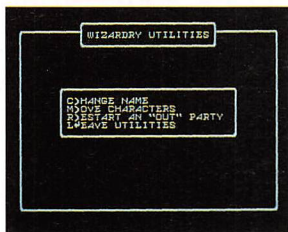
新コーナータイトル未定

激ペナ2はクソゲー　期待して激ペナ2を買ったが、あれはクソゲーだ。激ペナのウリの1つである「球の上下」がなくなり、完全にファミスタ化しているではないか。しかも、球が速くなりすぎているために「球の来るコースをカンで打つ野球」になってしまっている。その点、ファミスタは「カンで打つ野球」と「来た球にあわせて打つ野球」ができる絶妙のスピードだ。そんなファミスタに同じ路線で対抗したところで勝てるわけがない。今、コナミと激ペナ2をほめたたえるMファンがキライである。☆間違ってたらごめんなさい。ひょっとして、激ペナ2の批判をしているようだけど、じつはファミスタの痛烈な批判をしているのではないですか。

ウィザードリィII

Iのアイテムを IIでも有効に活用する方法だ

Iのキャラクタを IIへ転送するときにIIのユーティリティを使うとアイテムがすべてなくなってしまいますが、Iのユーティリティを使って転送するとアイテムが別のものに変わります。

（神奈川県／美伊兄・15歳）

↑IIでデュプリケイトディスクを作り、Iのユーティリティでそのディスクに Iのキャラクタを転送させる

1)	*LONG SWORD	12
2)	*GLOVES of COPPER	3000
3)	*SHIELD+1	750
4)	*HELM	50
5)	LONG SWORD+5	35000
6)	*PLATE MAIL+1	750

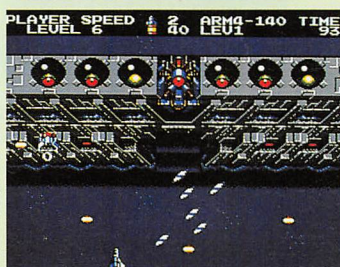
A+	ふぁいたあ	K+	LORD
B+	THIEF	L+	FIGHTER 1
C+	さむらい	M+	FIGHTER 2
D+	さりーちゃん		
E+	SAMURAI		
F+	そーりょ		
G+	しきょーさん		
H+	めすっと		
I+	BISHOP		
J+	さりーのばば		

←LONG SWORD+5はIではBLUE RIBBONだった

←こうしてIからIIへキャラを転送したのだが、そのほかのアイテムは上欄外を見よ！

通り抜けできます

アレスタ2

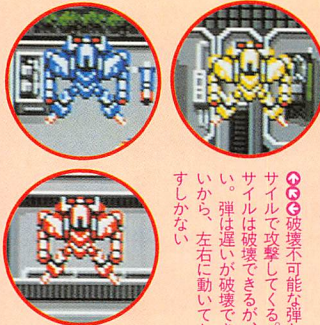
いよいよあの超難しいシューティングゲーム、『アレスタ2』の攻略だ。主要な敵キャラだけを集めて、その動きや攻撃方法をじっくり分析してみたぞ。エリア1からエリア8までにでてくるイヤーなヤツの攻略方法どーんと一挙に公開だ。これを読めば少しは先に進めるかもしれないぞ。ほんとか？

エリア1

↑左右に3つずつあるコアをまず破壊してから、中央のコアを狙え

←弾を出してきたなと思ったら、別の場所へとワープしてしまう

←一定数、弾が当たると敵機は小さくなる。しかし、攻撃は単調だ

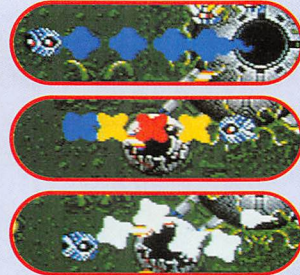
エリア2

↑エンジンからは弾を出し、左右の翼からはホーミングミサイルを発射してくる

←←←破壊不可能な弾とミサイルで攻撃してくる。ミサイルは破壊できるが、速い。弾は遅いが破壊できないから、左右に動いてかわすしかない

↑ステージ中盤に出てきた爆撃機がパワーアップしたもの。破壊不可能な弾をだしてきたり、まえにも増して固くなっていたりする

エリア3

←→画面四隅を直線的に動く。それとともに弾を3方向に発射してくる。単純な攻撃のわりにはけっこうキビシイ敵だ

↑四隅の砲台から断続的に弾を大量にはいてくる。この4つのコアを破壊すると、中央のコアからとってもカタイ、ヘビみたいな敵が出てくるぞ。体を先に攻撃して、白くなったら頭を狙え

↑星のような体をひとつずつていねいに撃っていくように。そのあとに頭を撃てば、色が青→黄→赤と変わって破壊することができるようになるのだ

 ちょっと通り抜け

Q… パナソニックのカラープリンタFS－PC1はFS－A1WXで使った場合、48ドット印刷やカラー印刷はできますか。（滋賀県／山本直彦・19歳）

A… まず、48ドット印刷に関しては問題はありません。ただし、256色のカラー印刷をするためにはFS－A1WSXに付属しているシステムディスク2が必要です。このシステムディスク2を別売で手に入れることはできません。7色印字だけなら、BASICで印刷することができるそうです。

水滸伝～金をいつまでも増やせる技～　まず町に出向して、雑貨屋に行きます。そして、毛皮を１だけ買います。けれども、なぜかお金が減らないので、これを繰り返して、大量に買います。それから毛皮を売ればお金がいつまでも増え続けます。（千葉県／バルタン３号・？歳）

●イラストコーナー　バショウハウス　エメラルドドラゴン

「発売してほしいゲーム」というテーマで、イラストを募集したところ、『エメラルド・ドラゴン』に集中してしまった。そこで、発売元のバショウハウスにMSX版の移植について聞いてみた。「ウチとしてもMSXに移植したいのですが、自社開発はあきらめました。おそくとも、夏には出したい（加藤氏談）」

←霧崎麻。投稿イラストのなかで１番のできではないだろうか。最近MSX２＋を買った新人だそうだが、字は汚いぞ

←幸田大輔。「スペース・マンボウをくれ」と書いてくるのはズルくない？

←太田智晴。どうでもいいけど左上のタマリンの表情がヤラシイぞっと

←河内潮。インレタを使う人が多いけど、字がヘタなヤツが増えただけじゃない

←鬼緒汝駄摩破（きおなだまは）。ややこしいペンネームを使うなよなー

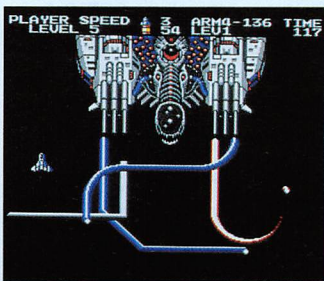
←浅香真太郎。イラストだけではなくてメッセージもほしかった

←宮崎忠幸。というわけでエメラルド・ドラゴンはおしまい

投稿大募集

つつましくなった大募集です。①ゲームのぞき穴→ウル技コーナー。②通り抜けできます→困っているソフト名を書いて送れ。③ザ・ほめごろし→ソフトのハードな批評コーナー。④ものを書く会→作文コーナー。⑤歌を詠む会→和歌（五七五七七）を詠むコーナー。３月号で復活。⑥新コーナータイトル未定→そのほかなんでもありのコーナー。⑦イラスト→テーマ「発売してほしいゲーム」で募集中。優秀者にはゲーム、もう一歩の人にはMファン特製テレカをプレゼント。あて先は、〒105　東京都港区新橋4-10-7TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。

エリア４

←←←まわりに弾をばらまいてくる中ボスだ。弾はこちらの武器で撃ち落とせるので、近づいて連射だ

↑左右の６門の砲台からレーザーが発射され、中央の艦橋からはクリスタルボール、そして艦首からは弾をばらまく強敵。弱点はレーザーを発射する砲台。これを破壊していくのだ

エリア５

↑植物のような砲台が３つ。光る弾がとってもキレイ。目玉のようなところを狙って撃つべし

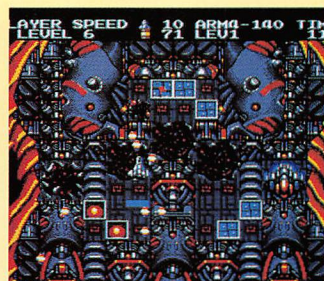
↑まわりをバリアのように回転するボールを破壊しつつ、本体を攻撃。ワープするし、弾をはくので注意してくれ。はでなわりには案外なさけないぜ、こいつ

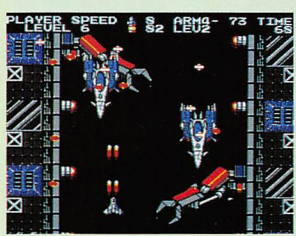
エリア６

←←←自機に向かって追いかけてくるリング状のレーザーで攻撃してくる。死んでもミサイルは残していくので注意しよう

↑穴から出てくるへびのようなやつはじつは無関係。地面にめりこんでいる顔、特に口をめがけて撃ちまくるのだ。やっかいだがここが踏んばりどころなのだ

エリア７

↑画面全体に広がる巨大戦艦の上での戦闘。３面で出てきた小ボスがツインで登場。落ち着いて１匹ずつ倒すのだ

↑砲台とロボットがごちゃまぜになって見にくい。やっかいなロボットは無視して地上の砲台をすべて破壊しよう。最初に屈折レーザーの砲台を破壊するべし

エリア８

↑１面のボスが新しくコンビを組んでやってきた。攻撃方法は以前と変わらない

↑屈折レーザーをはく護衛艦を連れた大きな戦艦だが、自らもクリスタルボールで攻撃してくる。動きが速いので気をつけろ

↑しばらく連射し続けていると、大きな戦艦の中からグニャ～っと（う～きたならしい）スパゲティのようなものが出てくるぞ

↑本体を破壊するとなかから光輝く人が出てくる。ケリを入れてきたり弾をばらまいたりしながら画面中を飛び回るぞ。こいつを倒せばあとはお祭りだい！

ちょっと通り抜け

Q…ソニーのF1-XDJの箱と取扱説明書だけがほしい。また、F1-XV付属のクリエイティブツールがほしい。（愛知県／Mr. M.S・13歳）

A…取扱説明書だけは自分の近くにあるソニーサービスセンターで買うことができる。ただし、保証書などXDJを持っていたという証明が必要。クリエイティブツールは買うことはできないが、シンセサウルスと文書作成術は単体で買うことができる。らくらくアニメは単体で発売するかどうか検討中。

十字軍マップコレクション
ファイナルファンタジー

ファミコンではⅢの開発がちゃくちゃくと進行中だというのに、MSX版はⅠが発売されたばかり……なにもここでファミコンの情報を書くことはなかったですね。反省。発売されたばかりで、なんですけれどファイナルファンタジーの世界図と町を中心としたマップの特集です。どうぞよろしく。

フィールドマップ

いろんな乗物が出てくるのが特徴のこのゲーム、徒歩・船・カヌー・飛空艇と4種類もあるのだ。徒歩は、どこへでも基本的に行けるけど、川とか海には入れない。船は、港町プラボカで手に入る。だけど、港以外には上陸することができない。北半球の大陸には、港がまったくなく上陸できないので気をつけてね。それから、カヌーは川しか入れないけど、持ち歩くことができる。最後の飛空艇は、徒歩の十倍くらいの速さで移動できるので非常に便利だけれど、平地以外には着陸できないんだね。このようにいろんな移動方法がある。それぞれ一長一短があるので、どこで使うかはうーんと悩んでほしい。

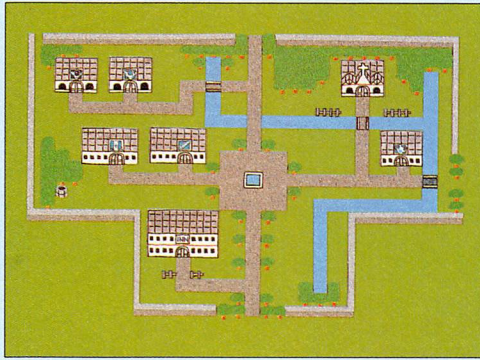
マップは見てもらえばわかるけど、とってもきれい。灰色のところは、山地なので進入することができないので注意すべし。全体的にたいして広くないマップなので、迷うことはほとんどないと思う。

いちばん悩むのは、キャラの選択。戦士と白魔術師、黒魔術師は、後半役にたつので入れといたほうがいい。赤魔術師は、序盤はかなり活躍するけど高レベル魔法があまり覚えられないので、必要ないかな。残りの1人は、どの職業でもいい。好きな職業を選ぼう。

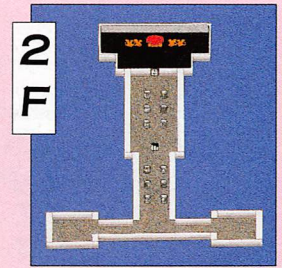
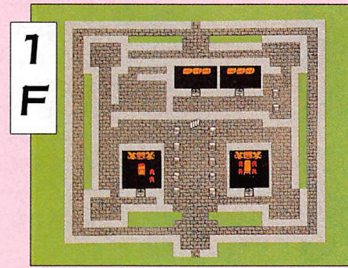
町・城・洞くつマップ

ここには、ゲームに出てくるおもな町と、一部の城、洞くつを載せました。マップはゲームの進行順に(だいたい)並んでいるので、参考になるでしょう。隣には、ヒント入りの解説もあるしで、まったくかゆいところに手が届くとはこのことですね。がんばってください。

それから、町に入ったら人に話しかけるのはもちろんのこと、いろんなところに行ってみましょう。意外なところに、魔法屋とか泉、宝物庫があるのです。あとは、聞いた情報を忘れないようにすれば、完璧だね。

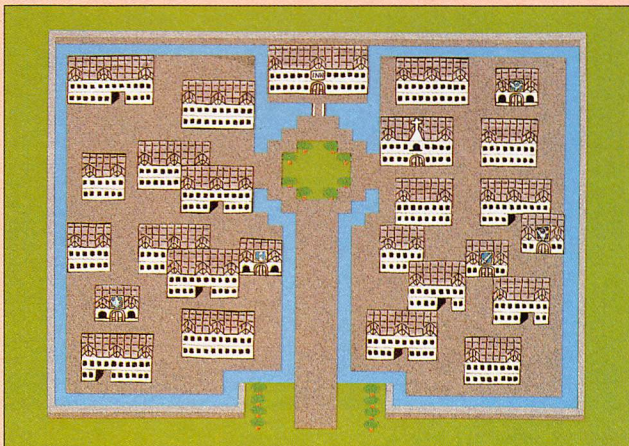
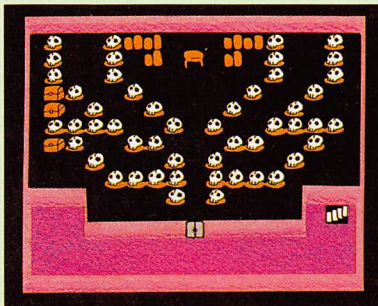
●コーネリアの町

この町はゲームのスタート地点。南半球の中心にあって、いちばん繁栄している。北のカオスの神殿で、ガーランドを倒したら、町の人に話しかけてみよう。前と違っていろいろなことを話してくれるぞ。

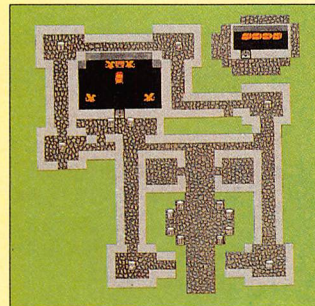
●コーネリアの城

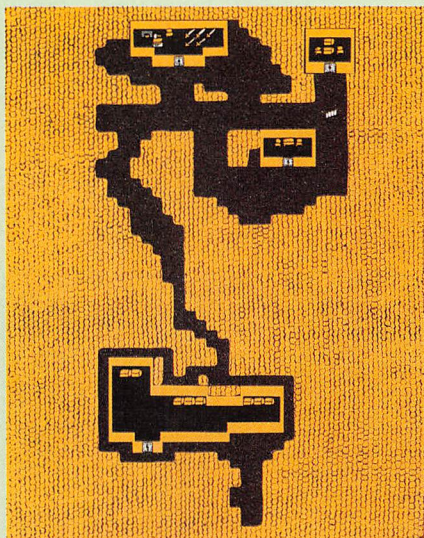
城の２Ｆに王様がいるので、話を聞いてみよう。ここで、王女セーラが元騎士のガーランドに誘拐されたので、助け出してほしいと頼まれるのだ。１Ｆの奥にはアイテムがたくさんある宝物庫。

●プラボカの町

コーネリアの東にある港町。かなりいい防具や武器が手に入る。魔法はレベル２までしかないけれど、つぎの町までがまん。町の人たちに話しかけると、ビッケという名の海賊が町を荒らしまわっていて困っているという。ぜひ、退治してあげよう。そうすると町の外にある港に、いつの間にか船があるのだ。

●エルフの町

住人たちは、もちろんエルフ。町を歩いている人も、耳がとがってるのだ。この町には魔法屋が、白魔法、黒魔法ともそれぞれ2軒ずつある。できるなら、レベル３魔術だけではなく、レベル４魔術もほしいところだ。そのために、町の周囲でモンスターを倒して貯金に励もう。レベルアップしやすいところなので、がんばってね。

●マトーヤの洞くつ

橋を渡って、北に進んでいくと魔女マトーヤの洞くつがある。ここはふつうのダンジョンとは違い、モンスターは出てこない。マトーヤは、重要な情報を知っているので、話を聞いておこう。マトーヤの欲しがっている水晶の目を、持ってきてあげると、ある薬をお礼としてくれるぞ。

●エルフの城

プラボカから船で南に下ったところにこの城がある。ここにはエルフの王子様が、眠っている。城の住人に聞いてみると、アストスというダークエルフの王が、ある日やって来て眠りの呪いをかけたという。目覚めさせるには、ある薬が必要だというのだが……そうそうマトーヤにもらったよね。この王子を目覚めさせてあげると、神秘のカギをくれるのだ。

●ドワーフの洞くつ

エルフの町から内海沿いに行ったところに、港がある。そこから西に少し歩くと、ドワーフの洞くつがある。ここには、運河掘りのネリクじいさんと鍛冶屋のおじさんという重要人物がいる。特に、ネリクじいさんは、内海から外に通じる運河を掘ってくれるのだ。なにが必要なのか、よく話を聞いておこうね。それから、ここにも神秘のカギが必要な宝物庫がある。うーん、早くアイテムを手に入れたいものだ。

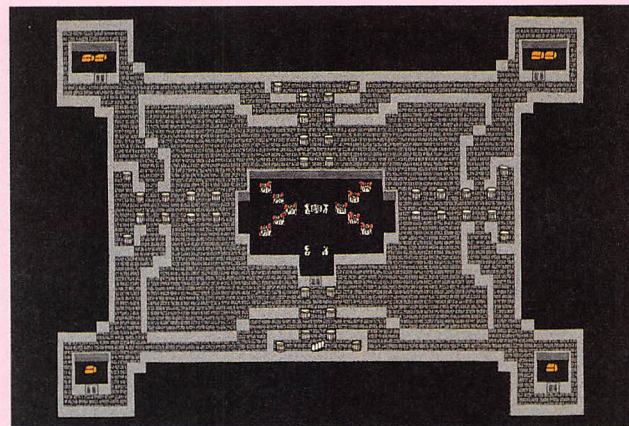
●メルモンドの町

運河を通り、西に少し行ったところにメルモンドの町がある。エルフの町やドワーフの洞くつで聞いた通り大地の腐食が進み、町は荒れてしまい、教会や道具屋もないという状況なのだ。だから死者は復活できないし、体力回復の薬も買えない。気をつけよう。

●クレセントレイクの町

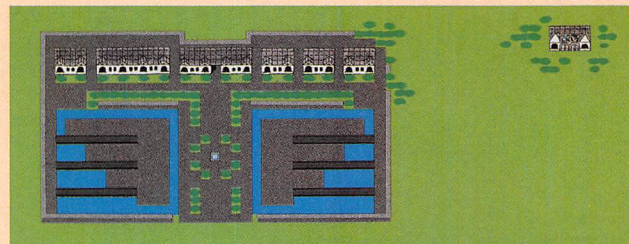
三日月形の湖に囲まれた美しい町だ。武器屋や防具屋で扱っている商品もかなり良くなり、魔法もレベル6まで買うことができるので、戦力的にかなり充実するだろう。町の東の外れに、12人の予言者がいる。彼らの話はとても重要、しっかりと覚えておこう。

●カオスの神殿

コーネリアの北に行ったところにこの神殿はある。王女を誘拐したガーランドは、中央の大きな部屋にいるのだ。四隅に部屋がそれぞれあるのだけれど、左側の2つの部屋は神秘のカギがなくても入れるので、宝物はしっかりもらっておこう。

●オンラクの町

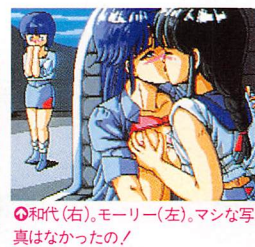
この町には、武器屋も防具屋もない。町の人に話を聞くと、人魚が海底の神殿に住んでいるそうだ。それから町はずれの港には、潜水艦を作ったという人がいるんだけど、息がつまって潜水艦が使えないそうだ。

●ルフェイン人の町

この町にやって来て、いちばん困るのは、言葉が通じないこと。言葉を覚えるには、海底神殿にあるロゼッタ石が必要なのだ。それからこの町には、2軒の魔法屋を除いて店はないんだ。ただし、ここで売ってる魔法はとても強力／全財産を投げ売ってでも覚えよう。

どうも、おひさしぶりです。そう、あの桃色図鑑が帰ってきました。1月号のグラムキャッツの攻略のときは不覚にも画面写真が1枚もなかったというアクシデントが起こってしまい、怒りの便りが山のように送られてきました(ウソ)。今月は、グラムキャッツの卒業アルバムという感じで仕上げてみました。どんなもんでしょうか?

わてが桃桜アカデミーの校長でんねん。いい娘がそろってまっせ!

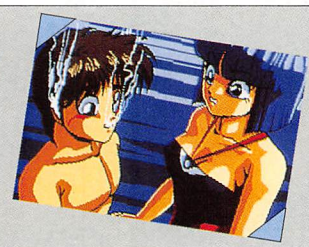
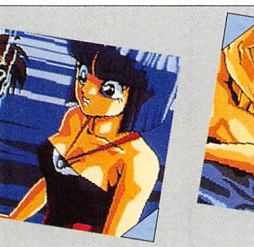
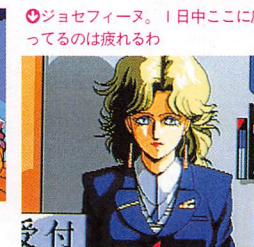
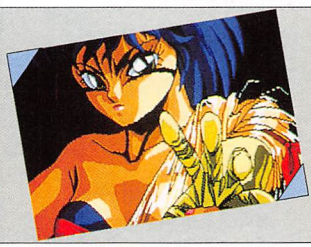
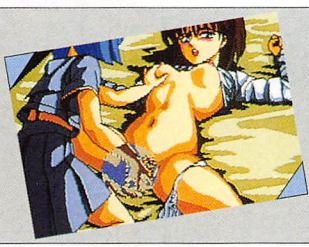
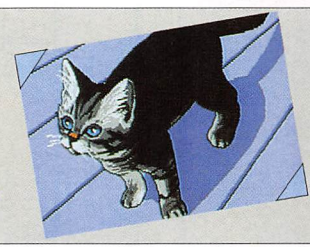
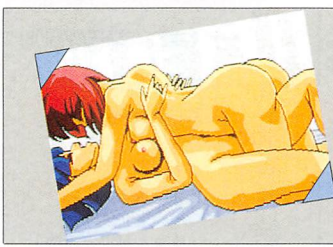
アンナ。ウエイトレスのバイトしてます。給料あげて!

1号(右)。2号(左)。カワイイ名前をつけてよ〜

和代(右)。モーリー(左)。マシな写真はなかったの!

校長の娘。校長室のカギの隠し場所は、ひ・み・つ♡

さやか。ゲームが終わっていない人は1月号を読んでね♡

サヨリ。えっ? 後ろの男? さあ誰でしょうね!

椎子(しいこ)。手に巻いてるのは包帯じゃないのよ

ジェーン。あ〜ら、わたし若い女の子だ〜い好きよ

ジェミー。トレーニング室で働いているからきてね♡

ジョセフィーヌ。1日中ここに座ってるのは疲れるわ

ハルミ。私って童顔だけど本当はさやかの1つ上なのよ

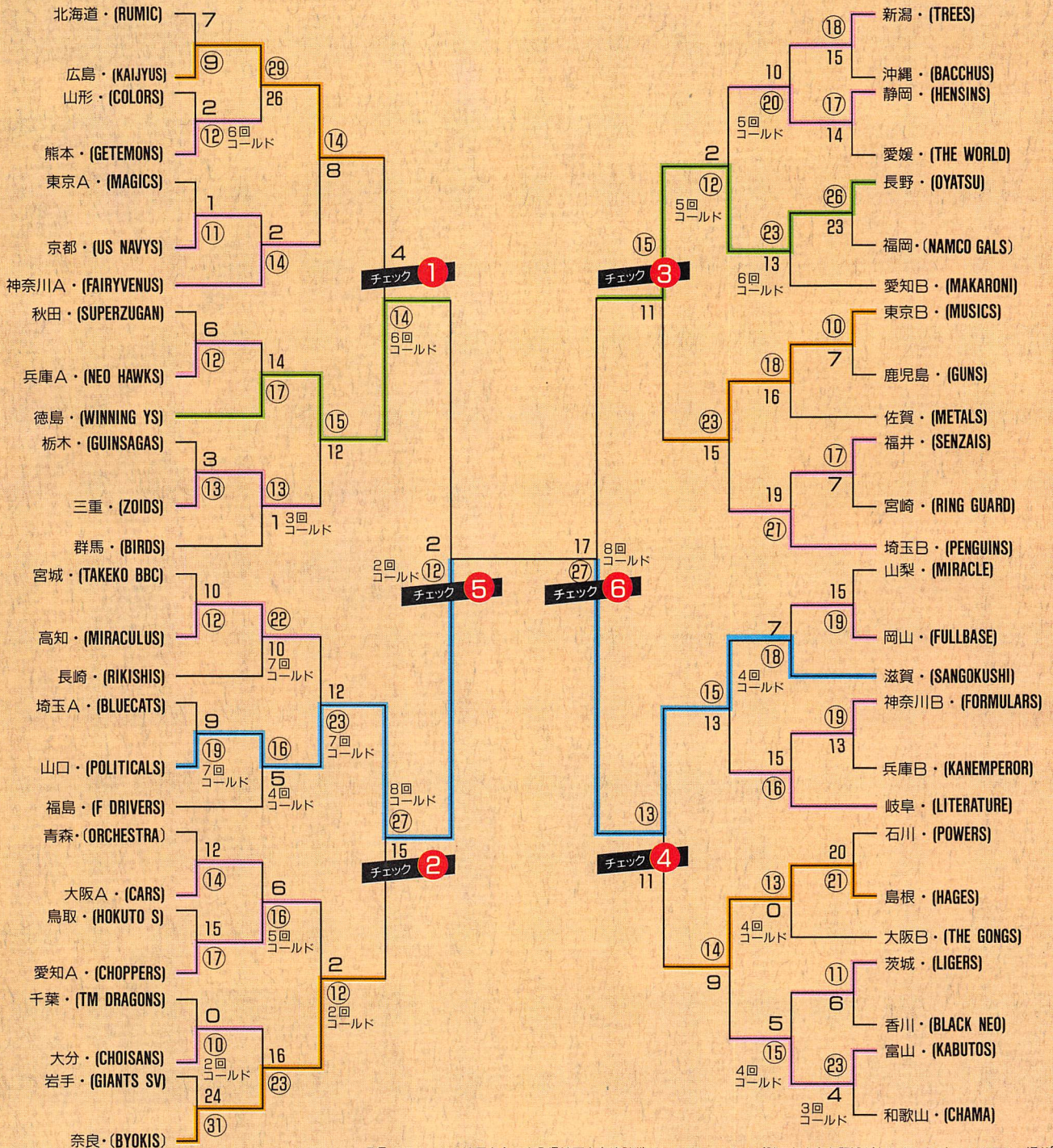
ミリー。秘書になるために勉強中。でも、Hも好きよ!

モーリー。実は私は宇宙人なの。屋上にいたのも私よ!

芳美。あかずの間? それはゲームの話でしょ!

ルイ。バイクに乗ってガンガン飛ばすのが好きだわ!

激ペナ2大会〈全国版〉開幕！

「これが、トーナメント表だ」もう、3回も叫び続けているんですけど、見てくれました？　じゃ、ちょっと説明させてください。左右は県名とチーム名のセットですが、よく見ると数字もちらほら。丸で囲んであるのが勝ったチームの点数「7対⑨でKAIJYUSの勝ち」とかやるんです。

※1月号の37ページの地区大会の大分県地区大会決勝戦でMONSTERSが勝ったような記述がありましたが、これは見ての通り「CHOISANSが勝った」の間違いです。訂正してお詫びします。

チェック1 広島KAIJYUS—徳島WINNING YS

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	計
K	0	1	0	1	2	0				4
W	0	4	0	4	0	6				14

広島と徳島の戦いですね。個人的には広島のイベントにも行ったことですし、広島を応援していたのですが、見ての通り4対14、6回コールドで負けてしまいました。その、6回のウラの惨劇は2番いわなの内野安打から始まります。3番いしだいの打球はレフトの頭を抜けて2、3塁とランナーをためます。4番こいはここぞとばかりに、スリーランホームラン。5番いとうもレフトへ。6番さあもんもツーランホームランを打って4対13、7番へらぶなのセーフティバントと8番らいぎょのライトまえヒットでノーアウト1、3塁。9番わいえす倒れて、1番まありんがとどめのタイムリーをライトに運び、エンド。

チェック2 山口POLITICALS—奈良BYOKIS

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	計
P	7	3	1	7	0	1	0	8		27
B	3	1	5	1	0	3	2	0		15

山口と奈良の27対15のおよそ野球とは思えないような試合でした。8回までコールドにならなかったのが不思議なくらい。両チームのホームラン数5本に対して、安打数は59本。1イニングで7点を取った4回オモテの攻撃、9番こうめいがキャッチャーフライで倒れたあと、1番じゆうは2塁打。2番しんぽはレフトまえヒット。3番きょうどうのスクイズをピッチャーえいずがフィルダーズチョイス。4番しゃかいはライトフライ、5番きょうさんのヒットで満塁。6番みんしゃがタイムリー、7番こくみんは2点タイムリー、8番かくしんは2塁打、9番こうめいも走者一掃の2塁打。1番に帰ってようやく終了。

チェック3 長野OYATSU—東京BMUSICS

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	計
O	0	1	3	0	3	1	0	3	4	15
M	0	2	4	0	3	1	1	0	0	11

長野と東京Bの試合は接戦でした。両チームの打数をくらべると49対51で東京Bの方が多く、安打数も27対28と東京Bのほうが多いのですが、ホームランの数は8対3で長野のほうが勝ってます。結局このホームランの差が勝利に結びついたのでしょう。途中3点差に広がったときは、東京Bが逃げきりそうでしたが、8回オモテについに同点に追いついた長野が9回オモテ、9番、1番とかんたんに打ち取られ、2アウトになったあと。2番わたあめは1塁線にヒット。3番キャラメルはバックスリーンへの2ランホームラン。4番ぱいが出塁したあと5番ようかんの2ランホームランで終わってみれば4点差。

チェック4 滋賀SANGOKUSHI—島根HAGES

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	計
S	2	0	3	3	0	5	0	0	0	13
H	2	3	1	3	0	1	1	0	0	11

滋賀対島根は激ペナ2大会としては好試合でした。13対11とわずか2点差。この試合のクライマックスは6回のオモテでした。9番のこうちゅうがピッチャーフライで倒れたあと、1番ちょううんのソロホームランで9対9の同点に追いつき、2番倒れて、3番かんうはレフト線を破る2塁打。4番りょふのヒットで1、3塁のチャンスに5番ちょうひがセンターへはじき返し逆転。6番きょちょはラッキーなライトまえに落ちるポテンヒット、1人返り2点差。7番はフォアボールを選び、満塁。8番たいしじがレフトオーバーの2点タイムリーを打ち、貴重な追加点を取り、結局この2点差を守りきった。

チェック5 徳島WINNING YS-山口POLITICALS

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	計
W	0	2								2
P	10	2								12

準決勝第1試合。まさかの2回コールド。徳島の安打はセーフティバントを含めた3安打のみ。一方、山口の安打は12本のすべてが2回ウラに集中しているのです。2回ウラの怒涛の攻撃を振り返ってみましょう。4番が三振したあとで、5番のソロホームランで1点目。6番、7番ヒットのあと8番のスリーランホームランで4点目。9番フォアボール。1番2塁打。2番ヒットで5点目。3番のゲッツーくずれの間に6点目。4番ツーランホームラン8点目。5番2塁打。6番ヒットで9点目。7番ツーランホームラン11点目。8番2塁打。最後にピッチャーみずから2塁打を放ち12点目。コールド勝ち。

チェック6 長野OYATSU—滋賀SANGOKUSHI

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	計
O	0	5	5	1	2	1	2	0	1	17
S	1	5	7	0	0	3	5	6		27

準決勝第2試合。こちらもなんとコールド試合です。8回ウラにコールドされるまで17対27という大乱打試合を見せてくれました。それにしても同じカラーのチームが戦うとどっちが攻撃しているのかわからなくなってしまうのでスコアのつけにくいのなんのって／ 8回ウラの攻撃、総力戦でコールドにしていく経過をたどってみると……。4番ヒット。5番ライトフライ。6番ヒット。7番ヒットで満塁。8番2塁打でコールドまであと4点。9番ヒットであと3点。1番ヒットであと2点。2番凡打。3番ヒットであと1点。4番フェンス直撃の長打がコールドを決めるさよならヒットになり、試合終了。

POLITICALS(山口県)

POLITICALS—SANGOKUSHI

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	計
P	0	6	0	6	0	1	0	1	3	17
S	5	3	5	0	2	0	1	0	0	16

いきなり、こんなにでかく優勝とか書いてあって気分を害した人もいるでしょう。でも、これを読んだらさすが決勝戦などと、感心しますよ、きっと。

スターティングオーダー発表

山口県代表・POLITICALSは政党が選手名になっている。1番じゆう。2番しんぽ。3番きょうどう。4番しゃかい。5番きょうさん。6番みんしゃ。7番こくみん。8番かくしん。ピッチャーこうめい。監督は弱冠14歳の中野太一(なかのたいち)。ユニホームは黒(S)。

滋賀県代表・SANGOKUSHIは三国志の武将が選手名になっている。1番ちょううん。2番ちょうほう。3番かんう。4番りょふ。5番ちょうひ。6番きょちょ。7番ばちょう。8番たいしじ。ピッチャーこうめい。監督は新進気鋭の15歳、園賀寿多(そのかずた)。ユニホームは青(E)。

なんと両チームの先発ピッチャーが同じ名前という偶然。こんなところにもドラマを感じます。ひょっとして兄弟対決だったりして。

決勝戦は年末進行でおおわらわの12月13日PM7時ちょうどに大会審判長のプレイボールの一声とともにはじまった。

いいかげんな下馬評

優勝は上のように決まったのだけど、試合開始まえは打ちはじめたら止まらないツルベ打線のPチームとホームランで大量得点を狙うSチーム、どちらが勝つにしてもピッチャーはそうとう打ちこまれるだろうから3ケタ得点もあり得るぞ、という意見もあったくらいです(うそ)。

⇧黒いユニホームはPチーム。青いユニホームはSチーム

明暗をわけた9回オモテの攻撃

左の段の文がプレイボールなんていってますから、かんたんに試合経過を説明します。まず、Sチームは1回ウラ、1番から9番まで全員が打席に立つというツルベ打線で一挙に5点を先制します。しかし、そのすぐあとの2回オモテにはほんもののツルベ打線が復活し、6点取って試合をひっくり返します。このあと、お互い得点を重ね、運命の9回へ。14対16で負けていたPチームは1番じみんに変え、うはを代打に送ります。うはは期待に応え、内野安打を打ちます。2番しんぽも気力でレフトまえヒット。1、2塁と絶好のチャンスに3番きょうどうはファーストファールフライに倒れ、ベースを飛び出していたうはまでアウトになってしまいました。しかし、4番しゃかいがライトフェンス直撃のヒットを放ち1、3塁と望みをつなげます。そして、5番きょうさんは「政権交代」の気合もろとも初球をレフト場外へ運ぶ逆転3ランを放ち、勝負を決めました。

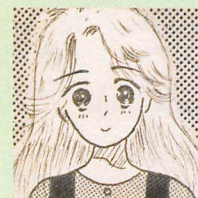
激ペナ2の記録

優勝したPOLITICALSを率いた山口県・中野太一監督には、希望のゲームソフト3本とMファン特製テレカをセットにしてさしあげます。
準優勝のSANGOKUSHIを率いた滋賀県・園賀寿多監督には、希望のゲームソフト2本とMファン特製テレカをセットでさしあげます。
3位はWINNING YSを率いた徳島県・宮本洋平監督とOYATSUを率いた長野県・戸田繁数監督の2名。彼らには希望のゲームソフト1本とMファン特製テレカをセットでさしあげます。
さて、十字軍特別賞(さまざまな理由で余ってしまったソフトの3本セット)はMAMONOCLUBを率いてあっけなく和歌山県大会で散ってしまった口井善史監督にさしあげます(抽選)。
外ウマの発表は3月号でやりますので、⑤—⑦を選んだ人はワクワクしながら待っていてください。

⇦優勝者のお母さんの弁。あら、まあ! 本当にありがとうございました

⇦準優勝者の弁。激ペナ2は持っていなかったのですが、うれしい。でもくやしい

女性チームの記録

激ペナ2大会に参加した女性チームを勝手に取材する恒例のコーナーです。今回の大会は女性チームの活躍が目覚ましく、全国大会に2チームも出場しました。埼玉県AのBLUE CATS率いる横井陽子監督と愛媛県のTHE WORLD率いる吉川亜子監督です。BLUE CATSチームは1回戦で優勝したPOLITICALSと対戦し破れています。THE WORLDチームも残念ながら1回戦敗退です。でもまあ、彼女たちは全国大会出場という栄誉に浴することはできたのですから、幸せでしょう。というわけで、長野県大会で消えていった沢田晶子監督率いるPINK POPSと愛知県大会で一度も勝つことなく消えていったEMI監督が率いるBATTLE PETSの2人に登場していただきました。沢田さんはおうし座生まれのAB型。チーズケーキとテトリスの好きな19歳。EMIさんはてんびん座のA型。

⇦沢田監督の弁。全国大会で女の力を見せられなかったのは残念

⇦EMI監督の弁。うーん、合計値が違っていて悩みました。まーこんなところでしょ

FAN-NEWS

陽炎(かげろう)の時代を越えて
あーくしゅ

ウルフチーム
☎03-5273-4795
1月下旬発売予定

媒体	2DD ♪
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	未定

『アークス』のみならずウルフチームの全ゲームをパロディにしてしまったゲームの登場。最初から最後までふざけているけど、なぜか楽しいのだ!!

アークスのぱろでぃだよ!

「な〜んか脳天気だなぁ……」ってノリのコミカルなAVGがウルフチームから登場した。その名も『あーくしゅ』(気の抜けるタイトル!)。もちろん、あの『アークス』のパロディなんだけど、それだけではなくウルフチームが今まで手掛けてきたゲームすべてのパロディになっている。主人公は『アークス』のじぇだ(このゲームでは「ジェダ」ではなく「じぇだ」)とピクト。会話中のじぇだのボケとピクトのツッコミが、まるで漫才のようでなかなか楽しい。ウルフチームのファンは見のがせないゲームなのだ。

⊕こ〜んな感じでみごとにパロディ化されている。これは酒乱のエリンですねぇ

げぇむしすてむなんだな

ストーリーはパロディでも、れっきとしたAVG。操作は画面上のアイコンを選択するだけというシンプルなシステムで気楽にプレイできる。

アイコン

すべて画面の上にあるアイコンと、画面右にあるウインドウをクリックするだけですんでしまう。ぜいたくなことにヒストリーリピート機能まであるのだ。『ガウディ』のパロディかな?

移動
場所を移動するときにはこのアイコンをクリック。たちどころに移動できる「どこでもドア」なのだ。

プレイヤーチェンジ
場合によってじぇだとピクトを使いわけなければゲームは進んでくれない。やはりじぇだでは……

アイテム 武器など
武器など装備しているものを使いたいときはこのアイコンをクリックする。

アイテム
ここのアイコンは、薬草など手に入れたものや、買ったものなどのアイテムを使うときにクリック。

サウンド
BGMのON/OFFを選択。

ヒストリーリピート
今まで進んだ18画面分のデータをストックできて、過去へもどることが可能。セーブ機能と併用すればすごく便利に楽しめる。

セーブ&ロード
これまた見てのとおりディスクのセーブとロードのアイコンだ。同時に10か所までセーブできる。

あーくしゅのすとーりぃって?

じぇだとピクトはいつものようにモンスター退治の旅にでかけました。旅の途中で2人は金竜のリグ・ヴェーダが呼んでいることを、自称メッセンジャーおじさん(『アークス』のキャラバンのおじさん)から聞きました。さっそくリグ・ヴェーダに会いにいくと、たいへんなことが起きていると知らされます。じつは3本の剣が時代を行き来していたため、時空に歪みが起こってしまい、しかもじぇだたちの仲間をゆがんだ時代へ飛ばしてしまったらしいのです。リグ・ヴェーダによると、時空の歪みを修復するには3本の剣が必要で、しかも3本の剣を見つけるために4枚のCDが必要だという。そのうえ、すべて歪んだ時空に飛ばされてしまっているというから一大事。まずはこの4枚のCD集めをしなければならないのだ。はたして2人はCDを集めて剣を見つけ、消えた仲間を呼びもどせるのだろうか……。ピクトはまだしも、心配なのはおおボケのじぇだ。じぇだといっしょに旅を続けるピクトの苦労がうかがえる。でも、そこがおもしろい。

★あーくしゅ 特別オープニング四コマ

じぇだとピクトはモンスター退治の旅をしていました「いい天気だねぇ」

メッセンジャーおじさん登場「金竜さまがお呼びじゃ!」

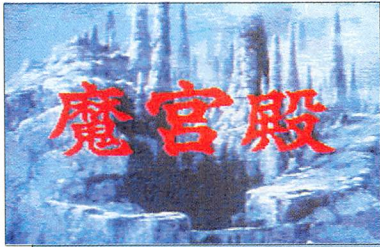
「時空の歪みができて仲間が飛ばされてしまったのだ」仲間捜しの旅

「わぁあぁぁ〜!」「わあぁぁ〜い!」。この続きはゲームをやってね

⊖この子は『ヤシャ』に出てきた沙羅ですね

⊕どこかで見たことのある女の子2人組。たしか、今は日本テレネットのほうで仕事をしているような気がする……

⊖ひゅー! ぴしっ! 女王様とおいい! なんかアブナイな

FAN-NEWS

まきゅうでん
魔宮殿

ソフトスタジオWING
☎0975-32-3929
発売中

媒体	2DD×1
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円

魔王ガザールが奪ってしまった願いをかなえるという8つの宝玉。それを世界一の法力の使い手、弘法大師が取り戻そうとするアクションパズル。

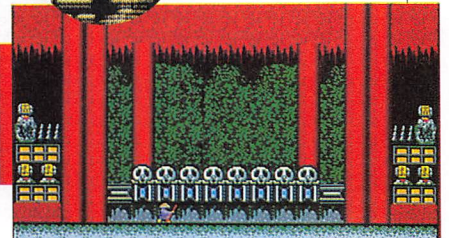
法力を使って8つの宝玉を集めるんだ！

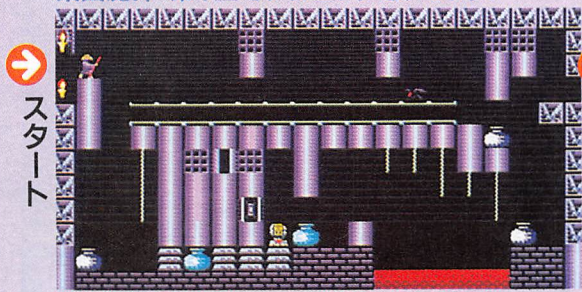
魔界から弘法大師が取り戻そうとしているのは8つの宝玉。それは8つある魔界に1つずつ隠されている。それぞれの魔界は上下左右に広がる10個の部屋で構成されていて、その1つ1つがトラップのあるパズル面になっている。もちろんその全部をまわらないと宝玉は手に入らない。トラップには、岩で通路をふさいでしまっているものや、入ったとたんに物が落ちてくるというものがある。そこで、岩を動かしたり、用意された時限爆弾のお地蔵様を利用して岩を破壊して道を開く。この基本的な方法のほかに、水色のつぼに入っている法力エネルギーを使って、岩を壊したり、空中に浮上するというワザもある。

弘法大師
⊕日本の平和を守るために、法力と知力を使ってがんばる正義の人だ

宝玉の入ったつぼ
⊕魔界のどこかにある金色のつぼのなかに宝玉がある

⊕人々の願いをかなえる8つの宝玉をまつる光明殿だったが……

⊕宝玉がなくなって、魔宮殿と呼ばれるようになった。ここが魔界への入口だ

押す、引く、落とす、法力で解く

紫面魔界・第1室でテクニックをチェック！

⊕紫面魔界はここからスタート。ろうそくのマークが出入口の印だ

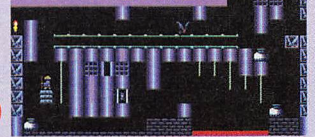
魔物に乗って
⊕下に落ちたらおしまいのときは空中を横移動している魔物の上に乗っかろう。魔物も使いようだ

ロープ移動
⊕池に落ちないように、ロープからロープへ飛び移っていこう

封印剥脱の法
⊕水色のつぼを取ると法力が1つついてお地蔵様のお札がはがせる（法力は減らない）

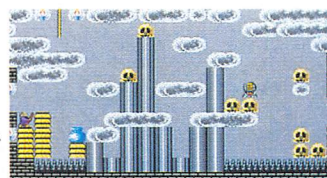
⊕お札が取れるとお地蔵様がドカーンと爆発

⊕するとまわりの岩などをこなごなに破壊してくれるのだ

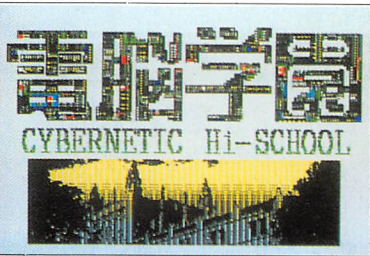
破壊の法
⊕法力エネルギーを1回分使ってジャマな壁や岩を破壊できる。でも壊せないのもあったりするが

物体移動の法
⊕岩やつぼを利用して上昇もできる（法力は減らない）。これで右端の出口にも行ける

物を押したり、壁を壊したり、という基本的な方法のほかに、このゲームにはこまごまといくつかの変わったトラップの抜け方がある。右に紹介しているのは比較的かんたんな紫面魔界の第1室の攻略パターン。○○の法となっているのは、法力の力をかりないとできないワザ。もちろん、1度壊してしまった岩はどんなことをやっても復活しない。まえの部屋にもどってみても変わりはない。ということは、行動に移るまえにしっかり画面を見つめて、十分な対策を頭のなかで立ててから進めということだ。

8つの魔界、各10室全80室！

8つある魔界は、好きなものから挑戦することができる。名前の気にいった魔界から始めてみよう。ただし、竜神魔界はむずかしいので、これは後まわしがいいかもしれない。このほかに地下道を進む地抗魔界、雲に飛び移る天空魔界、氷に閉ざされた氷変魔界、さらに血獄魔界、金剛魔界、海蝕魔界がある。それぞれは、その名のとおりの個性的な構成になっている。

⊕なんとなく孫悟空の気分で、雲の上をひょいひょいと飛び移っていく天空魔界だ

⊕ギザギザの氷が怖い氷変魔界。左下の金色のつぼは、グルリと回って下から取る

FAN-NEWS

電脳学園 シナリオ1

ゼネラルプロダクツ
☎0422-22-1980
2月10日発売予定

媒　体	2DD×2
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	8,800円

ゴジラにツノがあるか!?　アインシュタインは、どこの人!?　答がわかれば女の子が脱ぎます。だけどこのクイズが、ただものではナイのだ！

電脳学園てどんな学校だ？

美しい森にかこまれ、きれいな空気、静かな環境という最高の立地条件にめぐまれ、美少女ばかりが通うというなんともおいしい高校が、この電脳学園だ。

キミはこの学園の、50年に1度の特別受講生になぜか選ばれ、生徒の中から選りすぐられた3人の特別講師の授業を受けることになった。さて、学園にやってきたキミ。しかし、その特別講師がいったい学園のどこにいるのやら。まずは左のマップ画面をたよりに講師の女の子を探さなくちゃだわ。

マップ画面

↑これが電脳学園の全体図だ。移動を始めとして操作はキーボード、ジョイスティック、マウスのどれでもできる

ゲームはとってもシンプルだけど…

まず学園の食堂、グラウンド、校舎、体育館、プールの5か所を歩きまわる。それぞれの場所に移動するとアドベンチャー画面になり、生徒や学校関係者から聞きこみができる。ここで得た情報から女の子を探しだすとクイズ画面になり、授業としてクイズを解くことになる。講義の時間は1人4時間で、1時間に25問の問題が出され、80%以上の正解でその時間は合格。女の子が1枚ずつ服を脱いでいくのだ。女の子を探すのはたいしてむずかしくはないがクイズの問題のほうは強烈で、アニメ、マンガ、SFや科学関係の雑学にかなりくわしくないと解けない。いや、はっきりいってしまおう。クイズはすご～く、オタクだ。ねえキミ、初代ゴジラにツノがあったかどうか知ってる？私は知っているぞ。

アドベンチャー画面

↑女の子を探すための情報収集画面。どこへ行ってもかわいい女の子とお話できる

クイズ画面

↑ゲームのメインになるクイズ画面。制限時間内にYESかNOで解答する方式だ

特別講師の女の子を紹介しよう

さて、キミにありがたい講義をしてくれるのは下の3人。いずれも才色兼備の美少女ばかり。キミの成績が優秀ならば、彼女たちの♡♡♡な姿がおがめるってわけ。さあ、がんばろー！

芹沢　博子

1年代表。身長152cm／体重41kg／B78／W60／H80／学級委員。メガネのよくにあうかわいこちゃんタイプ。趣味は読書とハンカチ集め。

→おじいさんがゴジラと戦ったかは定かではない

→おこった顔もかわいいもんだ

→えっ？　そんな……。ははは

万城目　ユリ

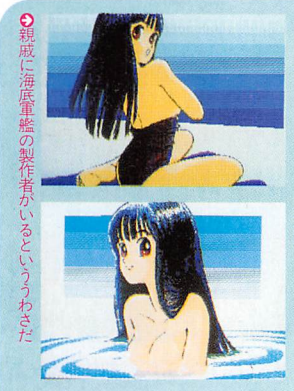
2年代表。身長154cm／体重43kg／B80／W57／H83、新体操部副部長。レオタード姿がうれしいスポーツギャル。買い物とスポーツ全般が趣味。

→赤いジャンパーがキュートだ

→どこがくすぐったいのだろう

→おとうさんがベギラをたおしたかは不明である

神宮寺　静

3年代表。身長165cm／体重46kg／B88／W57／H87／生徒会長。趣味は日舞と茶道というお嬢様で、さらさらの髪がとても美しいのだ。ところで右のようなタイプの画面はマウスを使っていないと見られないので、ぜひ使おう。わ～いエッチだ。

→親戚に海底軍艦の製作者がいるというわさだ

→ここの肩の線がなんともいえずセクシーなんでないかい

※画面は開発中のものです。

FAN-NEWS

せまってみたい

ハード
☎03-837-1893
発売中

媒体	2DD×2
対応機種	MSX 2/2+※
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円

※自然画デモつき

いかがわしい愛の妖精ベロンチョが、女子高生とのデートにあなたをさそう、Hアドベンチャーゲーム

土曜の夜はなんとしてもあの娘といたい！

女の子とデートをする、ちょっとエッチなアドベンチャーゲーム。

キミは、女子高生の女の子(西野ユウコちゃんというのだが、好きな名前にできる)が大好きで、彼女をデートにさそうため、バイトで55000ゴールドをためた。そしてついにつぎの土曜日にデートの約束をすることに成功したのだ。ここまできたら、考えることはただひとつ。

喫茶店や映画館にさそったり、食事や買い物に行ったりして彼女のごきげんをとり、最後はホテルに行って愛のある(?)エッチをしてしまおう！　というわけだ。ただし、支払いは全部キミのさいふから。お金はどんどん減っていく。ホテルの前まで来たのにお金がなくてゲームオーバーなんてこともある。

ゲームの進行役は左上でニコニコしている愛の妖精ベロンチョ。世話をやいてくれるけど、あんまり役にはたたないみたい。

自分と女の子の名前を決めてゲームスタート

2+のお楽しみ

2+のユーザーには、ユウコちゃんの自然画イラストライブラリーがついている。お楽しみだね。

これが自然画の画面。ユウコちゃんのボディーラインがゲーム中よりもエッチだ

まずはサテンでおちあって

これがキミの愛するユウコちゃんだ。ふっくらしたほっぺたと、ちょっとたれぎみの大きなひとみがラブリーだね

デートのまえに彼女の友だちから情報を集める。先行投資だね

さて、いよいよデート開始。まずは喫茶店でユウコちゃんとお話。彼女は気分屋だから、話題の選択を間違えるとゲームオーバーだ。

映画や食事にさそったりして

タクシーに乗って映画館へ。このあたりから、画面の間違いさがしやコマンド選択などがひんぱんに出題される。

こんなエッチなアニメシーンもタップリと用意されているのだ

タクシーの車内でエッチな想像をしてるところ

レストランでなんとか彼女をくどかなくちゃ

謎のおじさん

とつぜん登場するレゲエのおじさん。重要アイテムを売りつけて去ってゆく

つ……ついにホテルへ!!

ついにホテルについた。あとはもう、こうして、ああして、そんなことまでするだけだ。ここでも問題が出題されるが、「○○○した」なんていうふせ字問題もある。このとき前半で資金を節約できていれば、1文字100ゴールドでヒントを手に入れられる。

さあ、ゴールはもう目の前。キミは愛のあるエッチができるか？

まずはベッドで間違い探しをするのだ

つづいてふせ字だ。さーていったいこのあとなにをするの？

ついに彼女が脱ぎはじめた。ドキドキ♡

バスルームでこ～んなことまでする

最後は彼女が理性を失うまで、体のあちこちを、責めて責めて責めて責めて！

GOAL やさしくしてね…

無事責めきれればゴールへ。失敗するとゲームオーバーだ

ますます快調の9号

DSfan

ディスクステーション・ファン

コンパイル
☎082-263-6165
発売中

媒体	2DD×2 MSX-Audio
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	1,940円

コンパクトなサイズになって、ますます注目のDS。今月から遊べるものにはⓅマークをつけてみた。だって先取りプレイも後追いプレイもあるからなのだ。遊べるのがすぐわかって便利でしょ！

遊べるゲームが、じゃんじゃか、じゃんじゃか

MSXの世界だけに存在するディスクマガジンのDS。なぜ他機種用のが出ないのかななんて人ごとみたいに思うけど、MSXってもしかしたらものすごく奥が深い機種だったなんていまさらながらに思う。ゲームもずいぶん多いしね。

さて、余計な話はここまでにしておいて今月号のお話。今月はゲームアーツのサムシリーズが終わってすこしさびしい感じだが、プレイできるソフトがいっぱいつまっている。まず、コンパイルからは先取りならぬ後追いプレイの『アレスタ2』。速すぎて手に負えないよ、というくらいスクロールの速さや敵キャラの動きは目をみはるものがある。やってもやってもあきないシューティングだ。つぎにアイデアで勝負のBGVのお題は「鬼」。レトロゲームはセガのSC−3000用に作られた『ガルケーブ』。これを見ていると、そういえばCPUは同じZ80なんだなあ、だから、ポニーはセガのゲームをずいぶん移植しているんだ、と妙なほうに考えがおよんでしまう。ということは、もっと『ファンタシースター』とかMSXに移植されないんだろうか、と思う。また、横道にそれてしまった。話を戻して、今月の注目は『銀河英雄伝説』のデモでありながら遊べるもの、あとMファンのもかんたんなようでハマる『パースー〜』かな。とにかくプレイできるものが多いのは今後もつづけてほしいね。というわけでまた来月／

※Ⓟマーク……遊べるもの、㋢マーク……デモ

◆コンパイル

アレスタ2Ⓟ

目にも止まらぬ速さで人々を恐怖のどん底に落とし入れる『アレスタ2』の後追いプレイ。これでもか、と我々を苦しめる。これで遊んだらぜひ本編を買いましょうね。

BGV（鬼）

世の中は1月でも2月号。だから節分の鬼が登場。去年はバレンタインがテーマのBGVだったのに今年は純日本風。DSはMSXにとって鬼に金棒的存在だ、なんてね。

レトロ（ガルケーブ）Ⓟ

5年ぐらいまえにセガのSC−3000用に作られたシューティング。全部で40種類ぐらい敵がバラバラと攻めてくる正統派のゲーム。BGMがピョピョ鳴るところがレトロ。

♥ゼネラルプロダクツ

電脳学園シナリオ1㋢

今月のNEWSのページでも紹介しているちょっとエッチなゲーム。とはいえ学園というわけで勉強（クイズ）がメイン。頭を働かせて、どれだけ先生にせまれるか!?

★ヘルツ

レナム㋢

かわいい少女ティア。彼女と仲間の4人で邪教四神官と闘うために聖剣と魔法種族レナムを捜し出す旅に出る。AVG部分を取り入れたヘルツの新しいRPG。BGM全曲。

♣ボーステック

銀河英雄伝説Ⓟ㋢

パワーアップシナリオ集も発売になって人気上昇中のウォーシミュレーション。小説やアニメで知ってる人も多いと思う。デモだけどちょっと遊べるところがミソ。

♠ビクター音楽産業

やじうまペナントレース㋢

野球ゲームは数あれど、プロ野球の選手として、また監督としてペナントレースで優勝するのが目的の変わりだねシミュレーション。デモでその世界をのぞいてみよう。

■MSX・FAN

パースーヨンダーブレードⓅ

昨年の12月号掲載のファンダムのなかから。ヘリコプターを左右にユラユラと移動させながら木をよけ、最後にいるボスを倒す。話はかんたんだけど操作はむずかしい。

MSX・FAN編集部の本

MSXプログラムコレクション50本 ファンダムライブラリー⑥

●本／月刊MSX・FANで好評掲載のプログラムの再録集＋α・定価820円(税込)・AB版

1989年5月号〜10月号に掲載したプログラムから、50本を厳選しました。1画面におさまる短いプログラムから、10画面以上におよぶ力作までを細かい解説つきで紹介。打ちこみミスを発見するお助けプログラムや、かんたんに改造する方法もこっそり伝授。プログラムがよくわからなくても、ゲームは自分でできる、という実感をお届けします。各界に話題を巻き起こした「EDファンダム」の&H00〜&H02、「サウンドフォーラム」の5月〜10月号ぶんも掲載されています。1台に1冊、ファンダムライブラリー。

●ソフト／いちいち打ちこむのは面倒、という人のためのソフト・標準価格4800円(税別)

上記の本に掲載されている50本のソフトを、3.5インチ2DDのディスクに収録。メニュー画面でゲームを選ぶだけで、すぐに好きなゲームが始められ、そのうえ、プログラムリストを表示させたり、改造してディスクにセーブしたりできるユニークなソフトです。1枚に50本のソフトがつまっているだけでもお得なのに、よ～く探すと本に掲載されていないおまけゲームがこっそり入っています。改造版もいっしょです。このソフトをゲームとして楽しんだあとは、自分のプログラムテクニックの勉強用としてお役だてください。

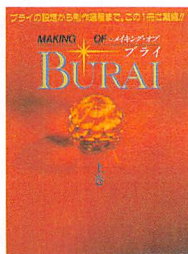
■ソフトの購入について

ソフトは全国のパソコンショップでお求めになれます。もし、お近くにパソコンショップがない場合、通信販売をご利用ください。申しこみ方法は現金書留で、①商品名・機種名②住所・氏名・電話番号を明記のうえ、代金と消費税を同封して、下記の住所までお送りください。

★通信販売申しこみ先

〒105 東京都新橋1-18-21 第一日比谷ビル
㈱徳間コミュニケーションズ(☎03-591-9161)
テクノポリスソフト通販係

本とソフト!

メイキング・オブ・ブライ

リバーヒルソフトのRPG『ブライ』の設定資料集・1500円(税込)・A5版

発売が楽しみな、リバーヒルソフトのRPG『ブライ』の愛蔵本。ゲームの元になったシナリオや絵コンテ類、また、カラー80ページぶんではキャラクタデザインの荒木伸吾&姫野美智両氏の手による設定資料や、各イベント画面の原画などを掲載。そのほかゲーム音楽の譜面や裏話など、いろいろな情報も満載。『ブライ』ファンはもとより、RPGの新しい世界を知るには絶好の本となることでしょう。豪華スタッフによるRPG『ブライ』の制作過程をこの本でじっくり味わってください。

ゲーム十字軍 VOL.2

MSXゲームのウル技満載!・定価920円(税込)・A5版

ウル技はもちろんのこと、超難解RPGのマップやAVGのQ&Aを満載。おまけにエッチゲームの特集も見のがせません。

FM音楽館

楽譜からアレンジまで・定価1300円(税込)・A5版

MSXのFM音源を使いこなすための楽譜の読み方やコードの意味とMMLの変換法、アレンジなどをわかりやすく伝授。

MSX・FAN編集部が 人材を募集しています!

ゲームにプログラム、そして音楽までもこなしてしまうMSX。そんなMSXのいろんな楽しみを追求している当編集部が、スタッフを募集しています。ゲームが好き、プログラムがわかる、編集の仕事に興味があるなど我こそはと思う人はぜひ下の応募要綱を読んでご応募ください。

●応募要綱

勤務地／東京・新橋

資格／ゲームについての知識がある、プログラムの知識が深い、編集の仕事の経験がある、あるいは強い興味と意欲のある18歳以上の男女(高校生は不可)

待遇／経験・能力に応じて、嘱託社員契約、業務委託契約、フリー契約、時給アルバイトのいずれか。いずれも交通費全額支給。昇給、精勤手当あり。完全週休2日制。

応募方法／履歴書に自己アピール文(800字以内)を同封して下記まで郵送。1月16日必着。書類選考のうえ、面接日を連絡します。

送り先／〒105 東京都港区新橋4-10-7 徳間書店インターメディア株式会社 管理部 MSX・FANスタッフ募集係

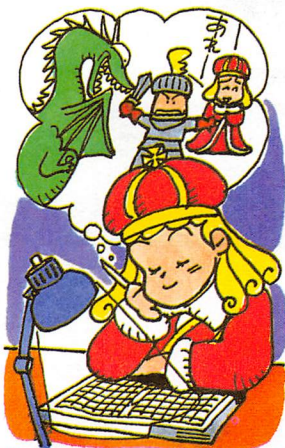
なお、電話によるお問い合わせに応じかねます。また応募書類は返却できませんので、ご了承ください。

〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 ☎03(431)6231 **徳間書店**

第⑩回

M·E·ANY スーパーデータ学

ボクたちはみんなゲームのシナリオライターのタマゴだ！

by 飯島建男

どんな世界でも制作者側へのあこがれというものは強い。映画を見て自分も映画を作りたくなる。本を読んで自分も作家になりたくなる。こうして新しい才能が生まれる。もちろんゲーム業界も例外ではないぞ。では12月号のアンケート結果から。

①のグラフを見て、正直いって私も驚いた。これほどの人たちがゲームを作ってみたいと思っていたとは……。みんながただゲームで遊ぶわけではなく、そこから新しいものを作り出していこうと考えているのは非常によろこばしいことだね。

そこで②のグラフを見てほしいのだが、既にもう作ってしまった人、まだ未完成だが現在制作中の人が、じつに55.6%もいる。ここで、シナリオライターの立場からいわせてもらいたいのだが、完成したら、ぜひ他人に評価してもらおう。そうすれば、また新しい考え方や見方が生まれてくるものだ。こうしてよりよいものを作ってほしいと思う。

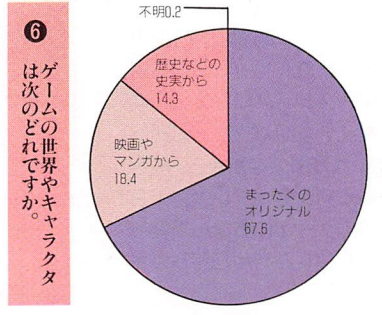
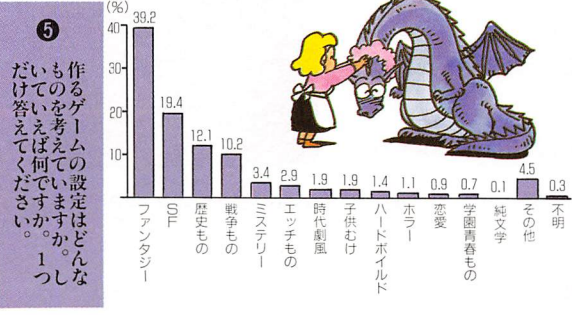
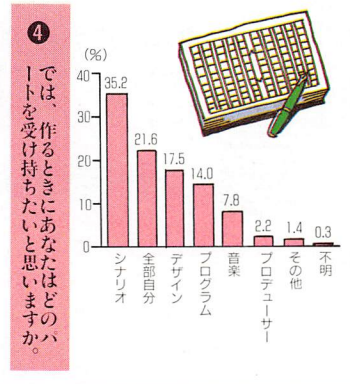
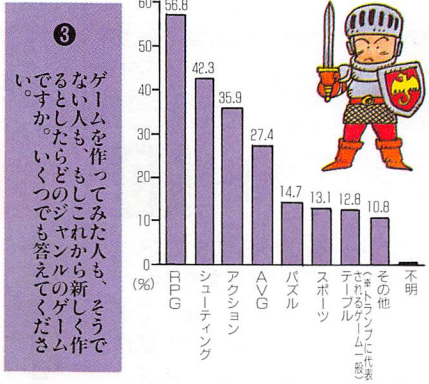
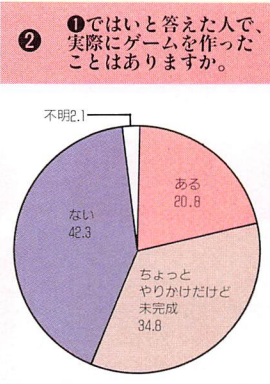
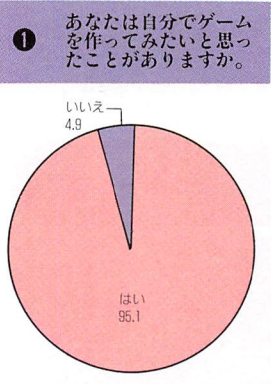
さて、残りのゲームを作りたいけど、作ったことのない人たち。作らなかった理由はたぶん、プログラムが組めないとか、実際どうやって作ったらいいのか想像がつかない人だと思う。そういう人は身近な人と相談してみよう。ストーリーや設定をしっかりたてていれば、どうしたらいいかおのずとわかってくるはずだ。

③は、何を作りたいか。やはりRPGに人気が集中した。RPGは、現在ゲーム業界の華である。みんなが作りたいと思うのは当然だろう。おもしろいのは、パズルが5位と健闘していること。これは『テトリス』人気のせいかも。パズルはアイデアさえあれば比較的かんたんに作れるから、ラクかもしれないね。

④は、どのパートを担当するかだが、ダントツの人気はシナリオライター。これは個人的にとってもうれしい。それとも、いまのゲームはシナリオがおもしろくないから自分で考えようということなのかな？　だったら怖いな。何はともあれ、新しいパワーの登場を期待するぞ。

⑤は、どんな設定のゲームがいいか、というもの。これもまた人気のファンタジーもの。③のグラフと照らし合わせると、一番人気は、ファンタジーRPGということになる。やっぱり行き着くところはファンタジーRPGなのかな。

⑥は、ゲームのキャラクタや世界観の問題。オリジナルを作りたいということだが、自由に好き勝手やれる反面、たいへんだ。思いつきだけでやっていると、かならず矛盾が生じてくるからね。設定は時間をかけてしっかりすぎるぐらい作っておこう。

最後にまとめると、みんなゲームを作りたいようなので、このなかから明日のスターが出てくることを期待したい。ただ、あまりにも売れ線ねらいが残念な結果だけど……。

次回のお題

みんながゲームを作りたいと思うことは、市販のゲームに不満があるからという人もいると思う。ショップにならんでいる高いゲームを買って、もしそれがつまらなかったらとても悲しい。そこで、次回のスーパーデータ学は、いまのゲームにどんな不満があるのかという点に焦点をあててみたい。どんどん思いきった意見をぶつけてほしい。このアンケートは100ページで。結果は4月号で。

発売中のソフトを再チェック!

ON SALE

期間/11月15日から12月12日まで

今月は、期間が年末商戦にさしかかっているので、発売されたソフトが山ほどある。さすがの年末激忙にDSも発売がおくれてしまったのだ!

対応機種の記号の意味

無印はMSX2/2+のソフトです。⊕はMSX2+専用、●はMSX・MSX2/2+のソフトです。◑はMSX2か2+、⊙はMSXかMSX2かで機能が切り換わります。♪はMSX-MUSIC対応です。

期間中に発売されたソフト

11月

16日 シュヴァルツシルト(D)/工画堂スタジオ/9,800円
みなさんお待たせの本格SFシミュレーションゲーム。

20日 倉庫番パーフェクト(D)/マイクロキャビン/6,800円♪
むかしなつかしの倉庫番がリメイクされて復活した。

21日 ◑プロ野球ファミリースタジアム(R)/ナムコ/7,800円♪
これまた長らくお待たせのファミスタ。多くの機能を追加して、完成度も高めてついに登場した。

22日 ウィザードリィII(D)/アスキー/9,800円
RPGファン待望のウィザードリィシリーズ第2弾。
アレスタ2(D)/コンパイル/6,800円♪
高速シューティング『アレスタ』の続編。難度もグンとアップして、スリルも迫力も満点の仕上がりだ。
ガンシップ(D)/マイクロプローズジャパン/9,800円
こちらもお待たせのヘリコプターのシミュレーションゲーム。戦闘や装備、動きまでリアルに再現。

24日 ミスティVol.2(D)/データウエスト/5,000円
テキストタイプのミステリーAVG『ミスティ』続編。

25日 ピーチアップ創刊号(D)/もものきはうす/3,800円♪
エッチ版のディスクマガジン創刊号。今後、定期的に発売されることが決定。2号は1月25日に発売予定。
●MSXプログラムコレクション50本ファンダムライブラリー⑥(D)/徳間書店/4,800円
おなじみ本誌のファンダムに掲載されたプログラムを50本まとめて1枚のディスクで楽しめるプロコレ第6弾。

30日 維新の嵐(R)/光栄/11,800円♪
維新の嵐(R):サウンドウェア付き/光栄/14,200円♪
シミュレーションゲームの大御所光栄の異色ゲーム。RPG色の強いシミュレーションになっている。

12月

1日 ピンクソックス(D)/ウェンディマガジン/2,800円♪
女の子の絵とゲームがぎっしりのディスクマガジン。

5日 せまってみたい(D)/ハード/6,800円
エッチなグラフィックがたくさん見られるAVG。

6日 神の聖都(D)/スタジオパンサー/9,800円
これもお待たせの近未来の横浜を舞台にしたAVG。

7日 サーク(D)/マイクロキャビン/8,800円♪
マイクロキャビンがおくる89年末話題のRPGの1本。

8日 ドール(D)/ハート電子産業/7,800円
アンドロイドの女の子が主人公のSF AVG。

11日 ディスクステーション8号(D)/コンパイル/2,900円♪
おなじみディスクステーションの8号。CD付き。好評サムシリーズは最終回。DSも90年は月刊化されてますます楽しくなるようだ。
サウルスランチ(D)/BIT²/3,800円♪
シンセサウルスやグラフサウルスのデータ集。ただし、それらを持ってなくても絵は見られるし音楽も聞ける。

ソフトなんでもベスト10

今月の発表は「2人で楽しいベスト10」。たくさんのハガキありがとう。みんな、なかなかユニークな遊び方をしているようで、本来1人用のAVGなどもたくさん名をつらねていた。こんな遊び方もあったのかと感心させられるほど。遊び方は自由、楽しければいいのだ。

また、当選者の発表は来月のこのページの欄外を見てね。

ということで、つぎのベスト10は「1989年話題のベスト10」。昨年、1989年に話題になった、または話題をふりまいたと思うソフトを1~3位まで3本(1989年1~12月に発売されたものに限る)ハガキに書いて送ってほしい。どんなふうに話題になったか、どんな話題をふりまいたかなどの意見も必ず書いておくこと。あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7 徳間書店インターメディアMSX・FAN ベスト10係まで(1月20日必着)。ハガキのなかから、抽選で5名にMファンテレカ、1名に1位のゲームにちなんだ賞品をプレゼント。どんどんハガキ送ってね。

2人で楽しいベスト10

順位	ソフト名
1	激突ペナントレース2(コナミ)
2	信長の野望〈全国版〉(光栄)
3	スーパー大戦略(マイクロキャビン)
4	信長の野望・戦国群雄伝(光栄)
5	THEプロ野球激突ペナントレース(コナミ)
6	プロ野球ファミリースタジアム(ナムコ)
7	F1スピリット(コナミ)
7	三国志(光栄)
7	テトリス(ビーピーエス)
7	レイドック2(T&Eソフト)

⇧1位はやっぱりの激ペナ2。2位の信長の野望〈全国版〉や戦国群雄伝、大戦略などシミュレーションも人気が高い。7位に4本のソフトがひしめいているというのもすごい。少数意見の多いベスト10だった。

J&P渋谷店 売り上げベスト10

順位	前回順位	ソフト名
1	—	ピンクソックス
2	—	ピーチアップ創刊号
3	—	ディスクステーション8号
4	—	サーク
5	—	アレスタ2
6	—	グラムキャッツ
7	—	スーパー大戦略
8	—	神の聖都
9	3	激突ペナントレース2
10	—	維新の嵐

⇧なんといきなりピンクソックスが1位。2位もピーチアップで、人気のDSも3位に後退。さすがにエッチパワーにはかなわないというところか。サーク、アレスタ2などなかなか好調。(12月15日調べ)

協力:サトームセン1号店、J&P渋谷店、J&P町田店、LAOX武蔵小山店

ベスト10 応募券 ②

ソフトハウス当選者:コナミの『スペースマンボウ』を〈愛知県〉奥村正樹、Mファンテレカを〈宮城県〉森一弘〈静岡県〉辻啓晶〈兵庫県〉宮永岳洋〈宮城県〉松本英之〈静岡県〉相馬俊昭(敬称略)にプレゼント。

超新作ソフト紹介！

COMING SOON

この号は2月号だけど、世間は年が明けたばかりの1月。木枯らしピューピューの冬まっただなか。とはいってもみんなのふところはお年玉で暖かい時期でもある。こんなときはMSXの新作ソフトを買ってきて遊ぶのもいい。でも、おもしろそうな新作ソフトは、この先まだまだでてくるので、いまからお金をとっておくのも手。キミならどうする？

※画面はすべて開発中のものです。また、媒体欄には種類のみ表記、枚数は表記していません。

ナムコの歴史が見えてくるソフト！ ディスクNG2

■ナムコ
■☎03-756-2311
■発売日未定

媒体	3.5"2DD ♪
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	4,800円
ジャンル	バラエティ

メーカーより

はるか2000日あまりまえ、昭和と呼ばれていた時代に、ナムコから燦然と輝く12本のソフトが発売されました。その事実を知る人はたいへんすくなく、伝説となりつつあります。しかし、今よみがえります。時代を超えてナムコから5本まとめてオマケ付き。

先月の「お話だけでも～」で報告したとおり、少々発売がおくれてしまったナムコの『ディスクNG』。1作目は、FAN NEWSですでに紹介しているけどその2作目が姿を現した。1作目が1月中に発売になるというぐあいなので、2作目のほうは2～3月ごろとまだ発売日は未定。でも、しっかりと遊べるサンプルもできているので1作目が発売されればすぐにお店にならぶんじゃないかな？

で、内容はというと、1作目同様、過去のナムコゲームが5本と新作(?)1本の計6本。この値段で、これだけ遊べればお得というわけだ。

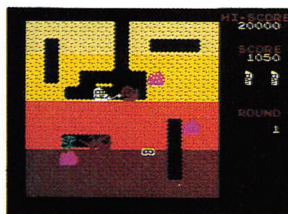
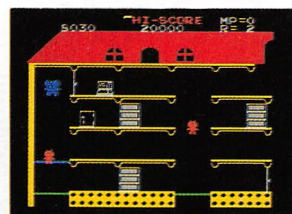
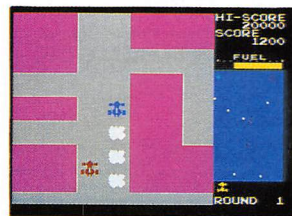
収録されているのは、だれもが知っている『パックマン』をはじめ、なつかしのシューティング『ギャラクシアン』、ネズミのキャラがかわいい『マッピー』、敵を風船のようにふくらませて倒す楽しいアクションの『ディグダグ』、敵にぶつからないようにチェックポイントをまわるカーゲームの『ラリーX』とナムコファンなら涙を流す(はおおげさだけど)ほどうれしいゲームばかり。

そして、新作というのが3Dタイプのシューティング。その名も『SHM』。大人気でおなじみの3Dシューティングといえば？ そう『スペースハリアー』。この新作はちょうどそんな感じ。タイトルのSHMも「スペースハリアーもどき」の略だというウワサも……。

いずれにしても、なかなかバラエティに富んでいて、たっぷり楽しめるソフトだ。ほっておく手はないぞ。

←これが新作(?)のSHM。3Dで敵がむかってくるあたりはスペハリと同じ。スペハリ気分を味わおう！

↑だれもが知ってるパックマン。パックマニアも楽しいけど、この単純さがまたいい

↑インベーダーゲームのあと流行したギャラクシアン。これまた単純だけど楽しい

↑岩でつぶしたり、空気でふくらまして敵を倒すディグダグ。キャラがかわいい

↑これまたキャラクタがかわいいアクションゲームのマッピー。ただただなつかしい

↑敵にぶつからないように猛スピードで走りまくるラリーXはスリル満点

お話だけでもいいですか？

〈ドラスピ敵キャラが入ったぞ／の確認〉先月、追跡COMING SOONで紹介したナムコの『ドラゴンスピリット』に、約束どおり(?)敵キャラが入った。ただ、まだ1面にしか入っていないそうで、今月も画面は紹介できないけど、開発は着々と進んでいるそうだ。いまのところ、発売のほうは3月ごろということなので、あと2か月ほど待っててね。

不思議な石がひきおこした冒険
ラ・ヴァルー

■工画堂スタジオ
■☎03-353-7724
■発売日未定

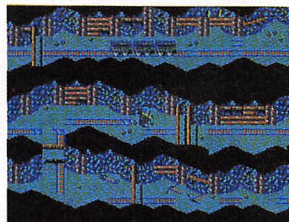
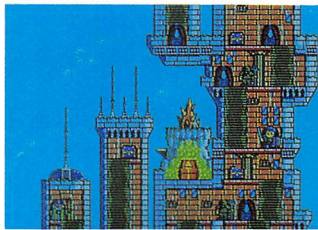
媒　体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価　格	未定
ジャンル	ロールプレイング

メーカーより

マップパーツ約2000種を駆使して描かれた華麗なるヴェスガロスの世界がキミたちを魅了する。その世界は悪しき魔法使いに支配され、ホビットや妖精など多くの種族がキミのくるのを待っている。シナリオは奥が深く、MSX2版はビデオ出力時にもキレイに見えるように工夫した16色表示版。キミもきっと『ラ・ヴァルー』の虜になる。

願いを唱えれば、その願いが悪なるものでも、かならずかなえてくれるという不思議な石。そんな石が、巻きおこしたファンタジーの世界のお話。

願いをかなえてくれる不思議な石「ラザニウム」。その鉱山を見つけたばかりに欲に目がくらみ、ひとりの魔法使いが世界征服を企てる。伝説では、ラザニウムには2つの大結晶があり、その2つを手に入れた者は、国を治める力を備えるという。大結晶のひとつを手に入れた彼は、もうひとつをさがし、世界を支配しようとしているのだ。主人公であるキミは、ホビットという村の村長に頼まれ、彼の野望をくだくため旅にでるのだ。

こんなファンタジーの世界を舞台にしたRPG。戦闘シーンやメッセージなどウインドウで表示するしくみで、常時マップ画面で移動しながらプレイするタイプのゲームだ。画面レイアウトこそちがっても、以前、同社から発売された『時空の花嫁』のようなシステムだ。ただ、戦闘はすこしかわっていて、18種類の武器と敵の種類や弱点にあわせて、「切る」とか「突く」など攻撃方法も選択するようになっている。このへんがなかなか楽しい部分だ。

↑塔の中に入るとなんと塔の断面図に画面が切り換わる。かわった画面でこれはおもしろい

↑ゲームはほぼマップ画面で進行する

↑こんなダンジョンだって登場する

↑戦闘シーンなどはウインドウで表示

女の子だけの楽園を魔の手から救え
ドラゴンナイト

■エルフ
■☎03-5386-9026
■1月19日発売予定

媒　体	2DD
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価　格	6,800円
ジャンル	ロールプレイング

メーカーより

とにかく、画面をごらんください スタッフが愛情と体力と頭脳を結集して創り上げた「シナリオ」「グラフィック」です。また、98・88版で好評の「1度クリアした女の子と何度も会えるディスク」も、もちろんついています。とにかく1度プレイしてみてください。決して後悔させない自信と内容がぎっしりとつまっています。

冒険好きなキミは、ある国にたどりついた。そこへひとりの少女が現れ、この国を助けてほしいとたのまれた。キミは事情を聞くため王女に会いにいくことにした。王女の話によると、この国はかつて幸福の泉と水の女神の祝福により豊かで平和な女だけの楽園だったという。しかし、恐怖の総統ドラゴンナイトという竜が女神の塔の上空に

↑こんなキレイな王女様にたのまれると、ことわりきれないのは男の性(さが)

↑いく先々で出会う女の子を助けつつ旅をする。こんな色っぽい子に会うと旅をやめたくなる

現れ、水の女神を石に封印し、泉の水が絶えて以来、この国の不幸がはじまったのだ。王女は、キミに、そのドラゴンナイトを倒してほしいというのだ。

というわけで、キミは塔をのぼり、ドラゴンナイトを倒して、この国をもとの楽園にもどすのだ。ゲームは3Dダンジョン形式のRPG。途中、モンスターに捕らえられている美女たちを助けつつ進むのだ。とうぜんエッチなグラフィックもたっぷり登場。RPGとエッチゲームが同時に楽しめるノリだ。

↑助けるとエッチな画面になったりする

↑女だけの楽園だけあってでてくるのは⇩

↑とってもかわいい女の子ばかりだ

お話だけでもいいですか？

〈システムソフトから新作登場〉システムソフトから新作の情報。その名も『ロボクラッシュ』。ロボットをあやつり試合をして勝者を決める「ロボクラッシュ」の大会が舞台となるシミュレーションゲームだ。ゲーム中には謎解き的な部分もあり、AVGやRPGの要素も用意されている。MSX2/2+、ディスク版、予価7,800円で3月に発売される予定だ。

システム手帳をMSXで活用する！
かんたん手帳リフィルくん

■アスキー
■☎03-486-8080
■3月発売予定

媒体	2DD
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価格	9,800円
ジャンル	ツール

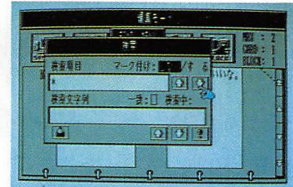
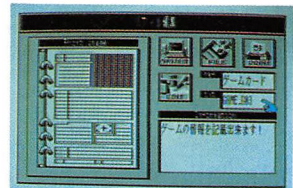
メーカーより

このソフトは、システム手帳愛好者のためのソフトです。使い方の例をひとつ。フォームのなかから「住所録」を選択、友人・知人の住所を入力し、ディスクに保存しておきます。これをプリントアウトして手帳にファイルすれば住所録の完成です。あとは住所変更されるごとにデータの訂正をし、プリントアウトすればよいわけです。

流行の波はやや過ぎた感じだけど、仕事のメモや住所録、毎日のスケジュールなど、いろんなデータを管理するのに便利なシステム手帳。中に閉じるリフィルの種類がたくさんあって、人それぞれに使いやすいように工夫できるところが人気の理由だけど、そのリフィルをMSXで作れるという便利なソフトが登場した。その名もズバリ『かんたん手帳リフィルくん』。

まだどんなものかはわからないけど、パッケージはそのままシステム手帳になるそうだ。

実際にリフィルを作るには、このソフトとMSX2(または2+)、そして24ドット以上のMSXプリンタがあればOK。ソフト自体には、住所録やスケジュール表、ゲームソフト採点表にグルメチェックリストなど、便利で楽しいリフィルのフォーマットがあらかじめ60種類以上も用意されていて、各項目にキミがデータを入力して印字するだけ。種類によっては、イメージスキャナで取りこんだグラフィックも使用できる。また、カード型データベースとしても使える検索などの機能もあり、カード999枚分のデータを管理可能。ただし漢字やひらがなの入力にはMSX－JEが必要。

↑こんなふうに入っているフォーマットにデータを入力して印字すればリフィルが完成

↑入力したデータは保存できるので、あとから検索することだって可能

↑このソフトをシステム手帳のデータの保存用として持っているのも便利だ

↑メモのようなリフィルなど種類も豊富で便利なだけでなく、楽しく使える

正義感の強いトラック野郎が大暴れ
ウルフAT

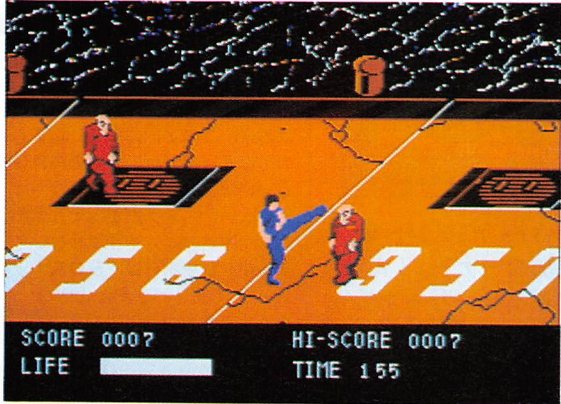
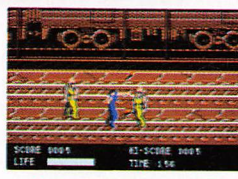
■テクノポリスソフト
■☎03-435-0834
■1月下旬発売予定

媒体	2DD
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
価格	6,800円
ジャンル	アクション

メーカーより

はじめて、MSX2版で開発したアクションゲームなので、バランスとしては，すこしムズカシイかも……？　テスト・プレイをすると、ゲームのバージョンが上がるけれど、テスト・プレイヤーの腕前も上がるから、デバッグ中は、プログラマとテスト・プレイヤーの意地のはりあいになったりして……微笑ましい風景ですよね。

一匹狼のトラック野郎、通称「ウルフ」。彼には心臓の悪い妹がいて、その手術にかかる費用をかせごうと仕事をさがしていると、ある日、ひとりの男が多額の前金を持って、仕事を依頼してきた。残りの報酬は輸送先で支払われるという約束で、ウルフはこの仕事を請け負い、目的地めざしてトラックで出発した。しかし、途中で荷物を点検しようと車を降りたウルフに、2人の男が襲いかかってきた。腕っぷしにも自信のある彼は、男たちをしめ上げ、目的を聞きだすと、自分が請け負った仕事が、アトミック・トランスポートという核燃料輸送計画の最高機密だと知らされる。仕事の依頼主は、核物質原子力で世界をわがものにしようと企む秘密結社「XXX(スリーエックス)」だ。真実を知ったウルフは、XXXを倒すべく本部へのりこむ。

というわけで、トラック野郎ウルフが画面せましと暴れまくるアクションゲームだ。途中、ヤクザなど街の悪者をたたきのめし、XXXの本部へとむかいやつらを倒すのだ。

←心優しいトラック野郎のウルフが町の悪者どもを相手に大暴れしまくるのが、なんといっても爽快。単純明快のバリバリアクションゲームなのだ

←最初はヤクザなどが敵になって戦う

←妹もキミの無事を祈って待っている

お話だけでもいいですか？

〈銀英伝のお得なセットが発売される〉ボーステックから発売中のシミュレーション『銀河英雄伝説』に、『パワーアップ&シナリオ集』という追加シナリオがでているのはみんな知っているよね。これらのソフトの売れ行きが好調なので、なんと、この銀英伝とシナリオ集をセットで1本のソフトとして発売するという。11,600円で1月19日に発売される予定だ。

第2弾のエッチさはハンパじゃない
ピーチアップVol.2

■もものきはうす
■☎0722-27-7765
■1月25日発売予定

媒体	2DD ♪
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
価格	3,800円
ジャンル	バラエティ

メーカーより

えへへ……ほっ本当にいいのかい？桃子君、こっこんなことして。ちくちく、なでなで、スッスペシャルとはいえ、ここここんなにサービスしてもらっちゃって悪いなぁ。ぱふぱふ、ばむばむ、確かピーチアップは軽いのりでいくのじゃなかったっけ、れろれろ、こここここれはもう、買うしかないじゃないか、うっ(もものきのヘンタイ)。

エッチなディスクマガジンとして、11月25日に創刊号が発売された『ピーチアップ』の第2弾が早くも登場する。この先、定期的に発売されるというので期待しよう。

さて、今回の内容のほうは、オリジナルソフト2本と先取りソフトを数本予定。

オリジナルソフトは、「ナースアカデミー」と「コズミックフリート(仮称)」。前者は、コマンド選択式のAVGにクイズが加わったような内容。アニメーションたっぷりで、映画感覚で楽しめる内容。グラフィックは、ロリコン誌では有名な「まいなあぼおい」氏によるもので、これもなかなか。後者は、知る人ぞ知るゲーム『スタートレック』タイプのシミュレーションゲーム。シンプルで古典的ながらなかなか楽しめるゲームシステムに、女の子のグラフィックや戦闘シーンのアニメーションなとが加わって、楽しいゲームだ。

ほかに、ブロックくずしやスロットマシン、先取りソフトにはゼネラルプロダクツの『電脳学園』が予定されている。ほかにも、エッチゲーム何本かが入る予定だとか……。これ1本でエッチなキミは何倍も楽しめてしまうというううれしいかぎりのソフトなのだ。ありがたや、ありがたや。

ナースアカデミーのタイトル画面。ゲーム画面はまだないのでしばらくお待ちを

コズミックフリートのイベントを公開。グラフィックもキレイで楽しそう

オーソドックスながら楽しいコズミックフリート。戦闘のアニメーションつき

メーカーさんのコメントを掲載するこのコーナー。いいたいことのあるメーカーはどんどん名のりでてください！

コナミ

☆コナミは主張する：その1　新系列シューティング『スペマン』、楽しめたかな。シューティングとは本来、このようにクセになるものでなきゃイカン。全盛のRPGもいいが、「ゲームの王道」はやはりシューティングだと、そう思わんかね諸君。ねっ。そう思わない？そーゆーピーポーは、『SDスナッチャー』も買うべきだよ。いやまったく。

T&Eソフト

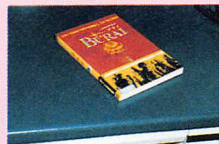
あう〜っ、胃が痛い！　肉体の衰えをヒシヒシと感じる今日このごろですが、みなさんはいかがお過ごしでしょうか？　ま、それはそーと『ルーンワース：黒衣の貴公子』がいよいよ発売になります。赤いパッケージに黄金の仮面が目印です(テ○リスとまちがえちゃやーよ)。90年代の最先端をいくRPGはこれだっ！　みんなぜひ買ってね。

ナムコ

ナムコの河野光です。『ゼビウス』『パックマニア』『ファミスタ』ご好評いただきありがとうございます。次回作『ディスクNG』シリーズ、『ドラゴンスピリット』『バルンバ』など、ソフトは順調に開発進行中です。ご期待ください。パッケージ変更(小さくなるなど)、適正価格、確実な発売日の告知などを重点項目に、ソフト開発をします。

追跡 COMING SOON　ブライ上巻

先月の新作発売予定表でも12月下旬発売予定だったリバーヒルソフトの『ブライ上巻』。じつは、開発がなかなか手こずっている。いまの段階の情報だと、発売が3月ごろになってしまうとか……。うーん、じつに残念。一刻もはやく発売してほしいのだが、こればっかりはしょうがないようだ。

MSX2版について、さっそくリバーヒルソフトの宮崎氏に連絡。いまわかる情報をと聞いてみると、発売は3月ごろで、なんとディスクが7枚組という、超大作ソフトになってしまうかも……という。しかし値段はかわらず、8,800円のままだ。マニュアルも改良されてMSX2版はプレイしやすくなるとか。時期はおくれてしまったけど、やっぱり気になるゲームなので、みんなで、発売がはやまるよう祈りつつ待っていよう。

そんなMSX2版とはうってかわって、PC88、98版はすでに発売中。なかなか好評だということだ。人気が高くて、逆にソフトが不足気味という状況らしい。どんなもんかとショップに足をはこんでみると、これがやっぱりなかなかすごいらしい。リバーヒルさん、なんとかMSX2版もお願いね！

MSX2版ブライ発見と思ったらこれは単行本だ(CM)

88、98版はショップではなかなか好評らしい

MSX2版の発売が待たれる。画面は全部98版

お話だけでもいいですか？
〈光線銃でハンター気分のゲーム登場〉アスキーから、光線銃つきのかわったソフトが発売されるという情報が入った。その名も『ダンジョンハンター』。3Dの迷路を歩きまわり、バーンと付属の光線銃を画面にむかって撃ち、敵を倒すというしろもの。発売は3月ごろで、ディスク版、光線銃つき、いまのところ価格は未定ということだ。くわしいことは、次の号ででも。

ソフトもハードも本もMSXに関する新作の予定表です。

COMING SOON

MSX 新作発売予定表

注意!! 記号が変わりました。
無印はMSX2/2+のソフトです。✚はMSX2+専用のソフトです。
◑はMSX2か2+、⊙はMSXかMSX2かで機能が切り換わります。
●はMSX、MSX2/2+対応です。♪はMSX-MUSIC対応です。

■ソフトと本

※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

月	発売予定日	タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
1月	8日	ディスクステーション9号(D)/コンパイル/1,940円♪
	12日	ルーンワース(D)/T&Eソフト/8,800円♪
	19日	銀河英雄伝説+セット(D)/ボーステック/11,600円♪
	19日	ドラゴンナイト(D)/エルフ/6,800円
	中旬	レナム(D)/ヘルツ/8,800円♪
	中旬	ディオス(D)/ザイン・ソフト/9,800円♪
	25日	ピーチアップVol.2(D)/もものきはうす/3,800円♪
	25日	ミスティVol.3(D)/データウエスト/5,000円
	下旬	あーくしゅ(D)/ウルフチーム/価格未定♪
	下旬	天使たちの午後番外編III(D)/ジャスト/8,800円
	下旬	ウルフAT(D)/テクノポリスソフト/6,800円
	?	ディスクNG(D)/ナムコ/4,800円♪
2月	8日	MSX・FAN3月号(本)/徳間書店/価格未定
	8日	ディスクステーション10号(D)/コンパイル/1,940円♪
	10日	電脳学園シナリオI(D)/ゼネラルプロダクツ/8,800円
	中旬	雀ボーグすずめ(D)/ポニーテールソフト/7,800円♪
	23日	湘南伝説(D)/ビクター音楽産業/8,800円
	下旬	イミテーションは愛せない(D)/グレイト/7,800円
	下旬	雪の国クルージュ(D)/ザイン・ソフト/8,800円
	下旬	妖魔降臨(D)/日本デクスタ/7,800円♪
	?	あぶないてんぐ伝説(D)/アリスソフト/5,800円
3月	5日	ジャックニクラウスチャンピオンシップゴルフ(D)/ビクター音楽産業/8,800円
	8日	MSX・FAN4月号(本)/徳間書店/価格未定
	8日	ディスクステーション11号(D)/コンパイル/1,940円♪
	9日	帰ってきた探偵団X(D)/ハート電子産業/価格未定
	10日	ハイウェイ・バスター 電脳学園シナリオII(D)/ゼネラルプロダクツ/8,800円
	下旬	ゼロ 第4のユニット4(D)/データウエスト/8,800円♪
	?	ダンジョンハンター(R+光線銃)/アスキー/価格未定
	?	バーミリオン(D)/グレイト/6,800円
	?	ロボクラッシュ(D)/システムソフト/7,800円♪
	?	ドラゴンスピリット(媒体未定)/ナムコ/価格未定♪
	?	ビバラスベガス(D)/ハル研究所/6,800円
	?	ワークスグラフサウルス(D)/BIT²/16,800円
	?	ブライ上巻(D)/リバーヒルソフト/8,800円♪
	?	かんたん手帳リフィルくん(R+D)/アスキー/9,800円
4月以降と発売日未定		ロードス島戦記(D)/ハミングバードソフト/9,800円♪
		SDスナッチャー(D+専用カートリッジ)/コナミ/9,800円
		ソリッドスネーク(R)/コナミ/7,800円
		火星甲殻団(D)/アスキー/価格未定
		エストランド物語(D)/イーストキューブ/価格未定
		トリロジー(D)/クリスタルソフト/価格未定
		ナビチューン(D)/工画堂スタジオ/8,800円
		ラ・ヴァルー(D)/工画堂スタジオ/価格未定
		ガルフォース 怒濤のカオス(D)/スキャップトラスト/7,800円
		ベトナム1968(D)/スキャップトラスト/価格未定
		トンネル・アンド・トローズ(D)/スタークラフト/9,800円
		トップをねらえ 電脳学園シナリオIII(D)/ゼネラルプロダクツ/8,800円
		エリア88(仮称)(D)/ソフトスタジオWING/価格未定
		まじゃべんちゃー(D)/テクノポリスソフト/6,800円
		ときめきセシル(D)/テクノポリスソフト/7,800円
		ディスクNG2(D)/ナムコ/4,800円♪
		センターコート(D)/ナムコ/価格未定♪
		●ワンダーボーイII(R)/日本デクスタ/7,800円
		トリロジー(D)/ハード/6,800円
		エメラルドドラゴン(D)/バショウハウス/価格未定
		ジェイルベイツ(D)/BIT²/価格未定♪
		無敵刑事大打撃 史上最大の犯罪(D)/ファミリーソフト/価格未定
		殺しのドレスII(D)/フェアリーテール/価格未定
		リップスティックADV II(D:タケルでのみ販売)/フェアリーテール/価格未定
		キャンキャンバニー(D)/フェアリーテール/価格未定
		晴れのちおおさわぎ!(D)/フェアリーテール/価格未定
		ウルティマV(D)/ポニーキャニオン/価格未定
		ポッキー2(D)/ポニーテールソフト/価格未定
		麻雀狂時代II(D)/マイクロネット/価格未定
		プロの碁パート3(D)/マイティマイコンシステム/9,800円
		ディスクパック2(D)/パナソフトセンター/価格未定♪
		バルンバ(D)/ナムコ/価格未定♪

この情報は12月15日現在のものです。

★クリスタルソフトの『トリロジー』はグラフィックエディタ、ハードの『トリロジー』はAVGです。また、グレイトの『バーミリオン』はオリジナルのシミュレーションです。

FAN CLIP

独立したゲーム作家飯島健男はこの1年なにをしていたか

パンドラボックス

東京・高田馬場のマンションの1室にあるパンドラボックス。飯島健男はここで昼おそくから真夜中まで仕事をする。右側の女性は筆名・佳丈祐子、ここに所属するゲーム作家の1人

1988年の12月、飯島健男は会社をやめた。会社はブレイン・グレイ、飯島はそこの社長であり、ゲーム作家(デザイナー)だった。もちろん、ブレイン・グレイから出た『抜忍伝説』『ラスト・ハルマゲドン』は、飯島の作品だ。やめてからしばらくは、いま何をしているのかと聞かれても「なにもしてません。ほんっと一になんにもしてません」という状態だったが、じつは、20社くらいのソフトハウスから組まないかという誘いが来ていた。

ファミコンでの仕事の話も来た。「パソコンなんかもうからないだろう」ともいわれたが、「正直いってファミコンにいきなり行くのは怖かった」という。意外と気が小さいのである。

飯島の考えていたゲームではビジュアルにパワーがほしかった。だから、話のあったソフトハウスのなかからグラフィックでピカ1のリバーヒルソフトを選んだ。そしてできたのが『ブライ』だ(MSX版はまだ先の話になってしまったが)。飯島は『ブライ』によって、RPGという形でパソコンにケリをつけたかったという。といってもパソコンから離れるという意味ではなく、もっと広いフィールドで仕事をしたいのだ。

「マンガがたどってきた発展の歴史をゲームソフトもまたたどっていくだろう」と飯島はいう。目が燃えているように見えるがじつは電灯が眼鏡に映ってしまったのだった

1989年3月にパンドラボックスを設立した。また代表取締役になってしまったわけだが、今度は「会社」にはしたくないという。1人1人が自分の世界と個性を持って自分の仕事ができるスタッフをたくさん集めたいと願っている。

飯島は、『ブライ』のほかに、小学館『ポプコム』にラス・ハゲの流れを組む小説を連載したり、他誌にもエッセイなどを書いたりしている。Mファンでの仕事はご存じのとおり。

そうして充実した1年がすぎた。1989年の収入は、数千万円……。だが、飯島はまだまだ不満そうだ。

「年収1億くらいのゲーム作家が5人は現れるようにならないとこの業界のほんとうの意味での発展はありませんよ」。その先兵として、さきがけとして、飯島は書きつづける。プログラムのまったくわからない、珍しいタイプ、そしてほんとうの意味でのゲーム作家として。

いまは、某ゲーム専用機で、ドラクエ型でもスーパーマリオ型でもRPGでもない、夢のように新しいゲームを構想中だ。

EDITORIAL WEATHER

北海道のMS

Xイベントで T&Eソフトの Y氏にそそのかされ、シャープのPiu(重さがたったの99グラムしかないヘッドホンステレオ)を衝動買いしてしまった副編少年S。次の仙台でのMSXイベントでまたY氏に会い、こんどは最新ノート型ワープロのカタログを見せられてしまった。がまんしていたが、編集部にもどってくるとちゅうで買ってしまう。そこへ、編集部K氏がぱおぱおっとブック型の最新16ビットパソコンを持ってきてしまった。すぐに電器店に電話をかけ、速攻でその対抗機種を予約。ほっとひといきして、CD-ROMを紹介する雑誌記事を読んでいたらムラムラとほしくなった。ひと晩悩んで、朝いちばんでふたたび電器店に電話してそれも予約……。これでボーナスが消えた。歩く最新機種ショウルームとしての彼は今日も180円の大阪すうどんで昼食をとる。

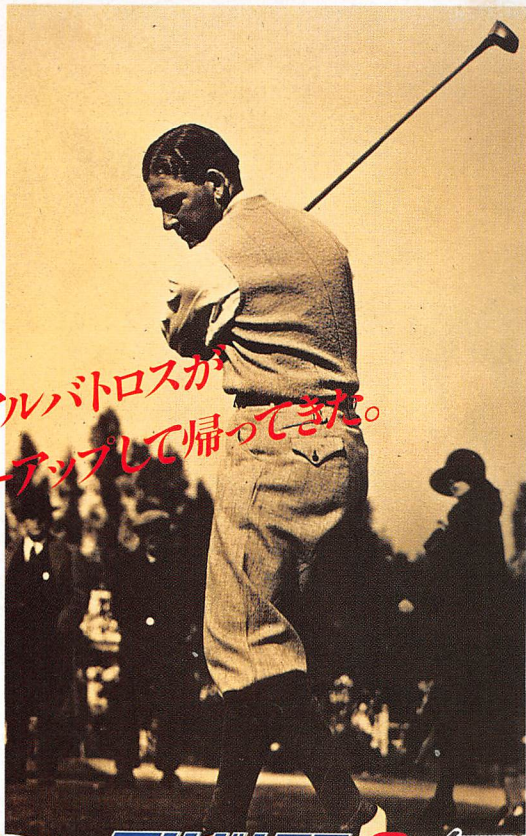
次号3月号は 廊下の片隅、校庭のものかげ。6日後、キミはもらえるか? **2月8日発売!**

■PUBLISHER＝山下辰巳 〈編集〉徳間書店インターメディア株式会社■EDITOR＝佐瀬伸治■EDITOR IN CHIEF＝北根紀子■SENIOR CONTRIBUTING EDITOR＝山科敦之■SENIOR EDITOR＝渋谷隆■EDITORIAL STAFF＝加藤久人＋上村治彦＋福成雅英■ASSISTANT EDITORS＝奥村英明＋金子謹子＋川尻淳史＋佐伯憲司＋神保郁雄＋引田伸一＋藤本勝己＋本多幸子＋諸橋康一＋山本晃央■STAFF PHOTOGRAPHER＝浜野忠夫■CONTRIBUTORS＝田崇由紀＋諏訪由里子＋堀川浩司＋横川理彦＋星野博和＋高田陽〈制作〉■ART DIRECTOR & COVER DESIGNER＝渡部孝雄■EDITORIAL DESIGNERS＝福島ひろみ＋今野文恵＋柳沼健＋佐藤俊行＋小松雅彦＋奥川奈津子＋福田克徳＋荒井智宏＋佐藤基樹＋デザイラ〈釜田泰行＋柳井孝之〉＋橋本健一＋井沢俊二＋高田亜季＋㈱キンダイ■ILLUSTRATORS＝島浦孝全＋高木祐一＋青柳義郎＋しまづ★どんき＋中野カンフー／＋野見山つつじ＋南辰真＋尾台誠＋成田保宏■COVER ARTISTS＝佐藤任紀■COVER PHOTOGRAPHERS＝矢藤修三＋大嶋一成■FINISH DESIGNERS＝あくせす〈村山成幸〉＋㈱ワードポップ〈筒井雅浩・石井浩道・崎山裕子・野ヶ峯千尋・矢沢妙子・平間順子・井橋紀代子・蕪木紀久枝・姫野典子・佐取恵・富岡欣子〉■PRINTER＝大日本印刷株式会社

AD INDEX

©徳間書店　1990　本誌掲載の写真、イラスト、プログラムおよび記事の無断転載を禁じます。

「東芝EMIインフォメーション」
東芝EMIインヴィクタス・レーベルより発売中!

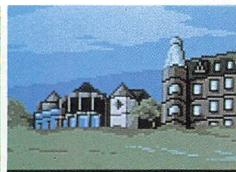
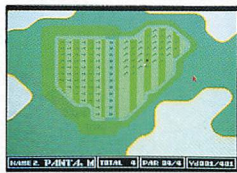
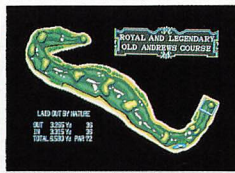
テレネット・セレクション　CD■TOCT-5617 税込定価¥2,530
MT■TOTT-5617 税込定価¥2,250
アルバトロス2/マスターズ・ヒストリーのテーマ「マイシュガーベイビー」
歌）麻生優子　CD■TODT-2458 税込定価¥ 930

アルバトロス2/マスターズ・ヒストリー
MASTERS' HISTORY

特典! オリジナル マウスパッド付き

操作性を高め、実戦ゴルフの楽しさを満載したリアルタイム・ゴルフ。

アナログ対応のグラフィックス、全操作マウス対応。
弾道・飛距離を表すウインドウ画面などの新機能満載。
操作性をメインにバージョン・アップした「アルバトロス2」は、
誰でも気軽に臨場感あふれるプレイが体験できるゴルフ・ゲーム。
リアルにシミュレートされた風を読み、
変化に富んだホールを技とパワーで攻略する。
それがリアルタイム・ゴルフ「アルバトロス2」の醍醐味だ!

クラブ、打つ方向、打点を選択し、今まさにショットに入る。

リアルな弾道を表現する、なめらかなスクロール。

ロイアル&レジェンダリィのクラブハウス。

芝目の方向と強さが表示されているグリーン。

コース全体図。それぞれ個性的な全3コースを用意。

ビジュアルマッチでは、こんな絵も見れるぞ。

5つのモードで自由にエンジョイ

【ストロークプレイ】
1〜3人で、合計スコアを競うストロークプレイ。

【トーナメントプレイ】
出場者は12人。4日間にわたる長期戦。

【マッチプレイ】
君の友達と1ホールアップ形式で対戦。

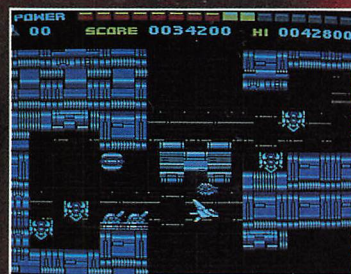
【ビジュアルマッチ】
ゲームに登録されているキャラクターとマッチプレイ。

【トレーニングモード】
ホールの特徴をキャディからアドバイスしてもらうこともできる。

ボールの接地面の状態も細かくシミュレート。

ユーザー・ホットライン
03-268-1268
045-784-2800
※質問等には、下記の専用電話でお答えします。
ユーザーサポート・ダイヤル
03-268-1157(毎週 月、木、土・15〜16時)

ご注意　お求めの際、パッケージ裏面記載の注意書きをよくご覧になって、お手持ちの機種での動作をご確認の上、お買い上げ下さい。

※お求めは近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は使用機種名を明記の上、直接当社にお申し込み下さい(送料無料)。
※当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

ングに突然変異。
●MSXマークはアスキーの商標です。●表示価格には、消費税は含まれておりません。
コナミ株式会社
本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25　大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号　札幌営業所／〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号　福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号

©徳間書店 1990 印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 12089—2